como desenhar BAD GIRLS

SENSUALIDADE - TRAJES - AÇÃO

Curso Básico de Desenho

10

ANO 1 - Nº 10 - R$ 3,90

Canaã

Jack Jadson

ISSN 1516-7143

10

9 771516 714002

Bad Girls

CONCEITUOU-SE CHAMAR DE "BAD GIRLS" AS SUPERPERSONAGENS DOS QUADRINHOS E FILMES DE AÇÃO, COMO GLORY, BARB WIRE, LADY DEATH, TEMPESTADE E ELEKTRA, ENTRE TANTAS OUTRAS. MULHERES PERIGOSAS, DE MUITA AÇÃO E VINGATIVAS. UM CONTRAPONTO ÀS SUPER-HEROÍNAS DE BOM CORAÇÃO DOS QUADRINHOS DE ANTIGAMENTE, COMO MULHER MARAVILHA, SUPERMOÇA E LADY FANTASMA.

EXISTE UMA GRANDE INFLUÊNCIA DO DESENHO JAPONÊS, O MANGÁ, NO NOVO QUADRINHO AMERICANO, ONDE AS BAD GIRLS PROLIFERARAM, COM SUAS PERNAS LONGAS. E OS ARTISTAS BRASILEIROS, COMO É SABIDO, SÃO DOS DESENHISTAS MAIS RESPEITADOS NESTE RAMO, EXPORTANDO SEUS TRABALHOS. NOMES COMO MIKE DEODATO, ED BENES E ROGER CRUZ, SÃO DOS MAIS ADMIRADOS NO MERCADO DE SUPER-HERÓIS.

MOYSÉS DAMASCENO, PETER VALE E JACK JADSON, SÃO TRÊS ARTISTAS EMERGENTES DESTE SETOR. SÃO DE BELÉM DO PARÁ E ENTRARAM NO MERCADO AMERICANO ASSISTINDO AO TAMBÉM PARAENSE JOE BENNET. O TRIO ENSINA NESTA EDIÇÃO, COM AUXÍLIO DO REDATOR FRANCO DE ROSA, COMO DESENHAR ESTAS GRACIOSAS FIGURAS DOS *COMICS* DE SUPER-HERÓIS, AS BAD GIRLS.

O EDITOR

Curso Basico deDesenho nº 10
é uma publicação da **Editora Canaã**

Canaã
uma marca registrada de
Heavy Metal
Editora, Importadora e Exportadora LTDA.
Rua Iapó, 342 - Casa Verde
São Paulo - SP
CEP: 02512-020
Tel:(0**11) 857-4602
e-mail: canaa@node1.com.br
Inscrita no CGC Nº 01.006.681/0001-68
Impressão: ***C. L. Artes Gráficas***
tel. (0**11) 7896.6544

Distribuição para todo o Brasil:
Di Press
Rua Américo Vespúcio, nº 800
Osasco - SP

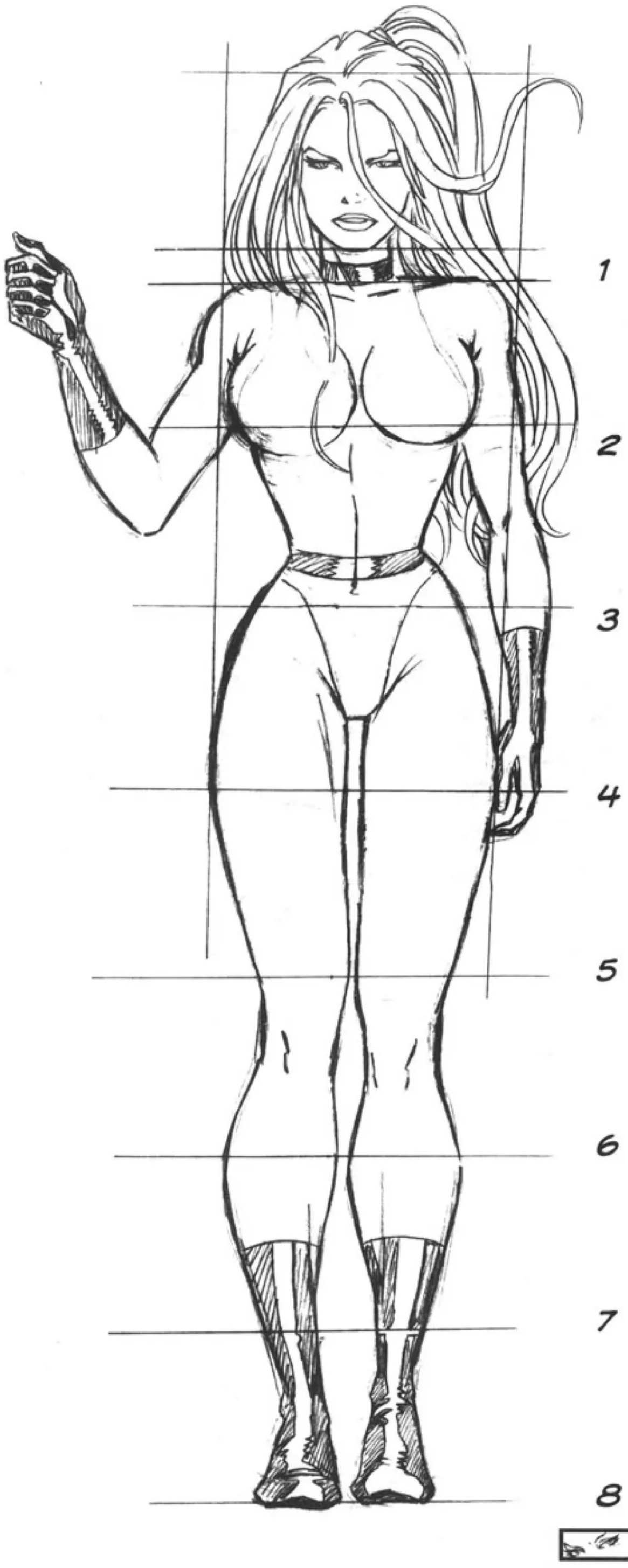
Projeto e Realização

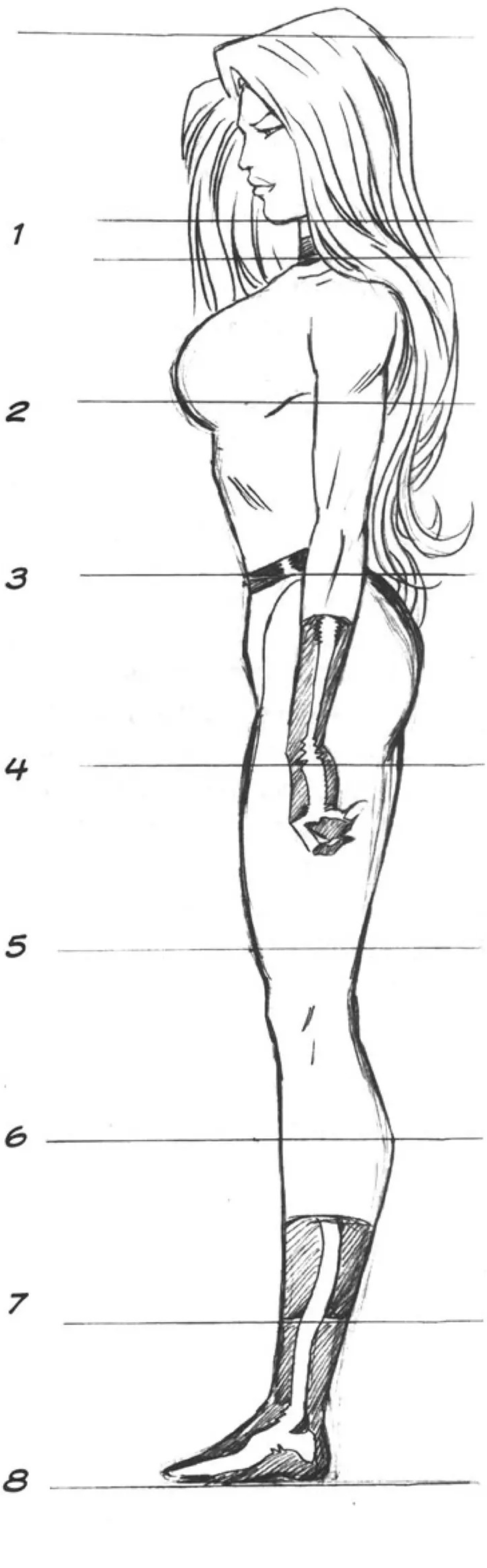
4 X 4 CORES

Estúdio 4 x 4 Cores
Diretor: **Rick Mann**
Coordenador de Edição: **Franco de Rosa**
Desenhos: **Moysés Damasceno, Peter Vale e Jack Jadson**
Chefe de Redação: **Ed Martins**
Assistente de Redação: **Arby Rosanzik**
Direção de Arte: **André Hernandez**
Equipe de Redação: **Raul Ornelas, Tânia Lewinski**

Assinaturas
*Nenhuma empresa do grupo Escala de Publicações (**Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal**) trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266.3166 para que possamos tomar as providências cabíveis.*

AS BAD GIRLS DEVEM SER DESENHADAS COM PROPORÇÃO DIFERENTE A DA FIGURA FEMININA CONVENCIONAL. DEVE-SE CONSTRUÍ-LAS COM OITO OU NOVE CABEÇAS DE ALTURA. ELAS DEVEM POSSUIR PERNAS MAIS LONGAS QUE O NATURAL, ROSTOS COM POUCOS TRAÇOS E SEIOS FARTOS. MAIS PRÓXIMO DO PADRÃO NÓRDICO DE MULHER, COMO A MODELO ALEMÃ CLAUDIA SCHIFFER.

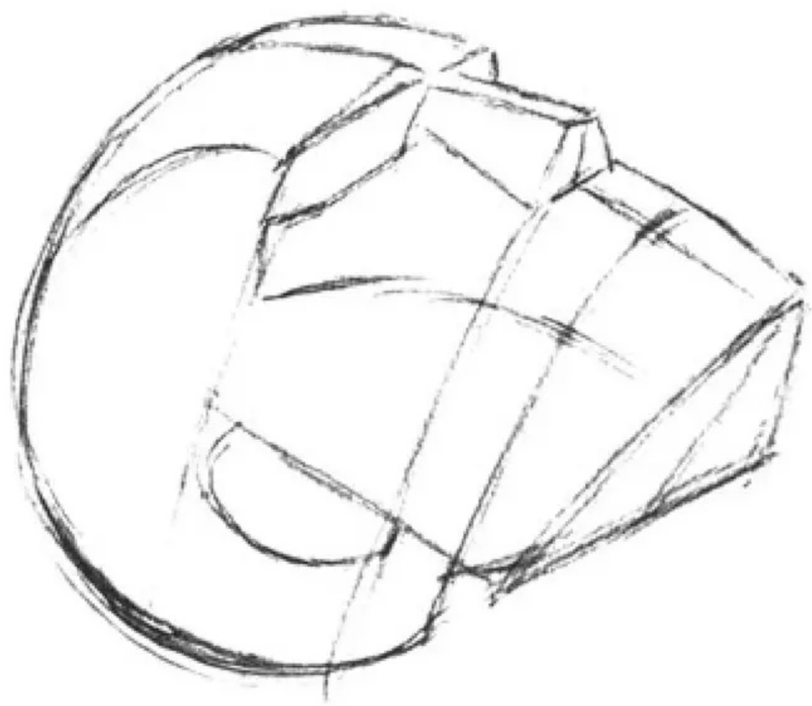


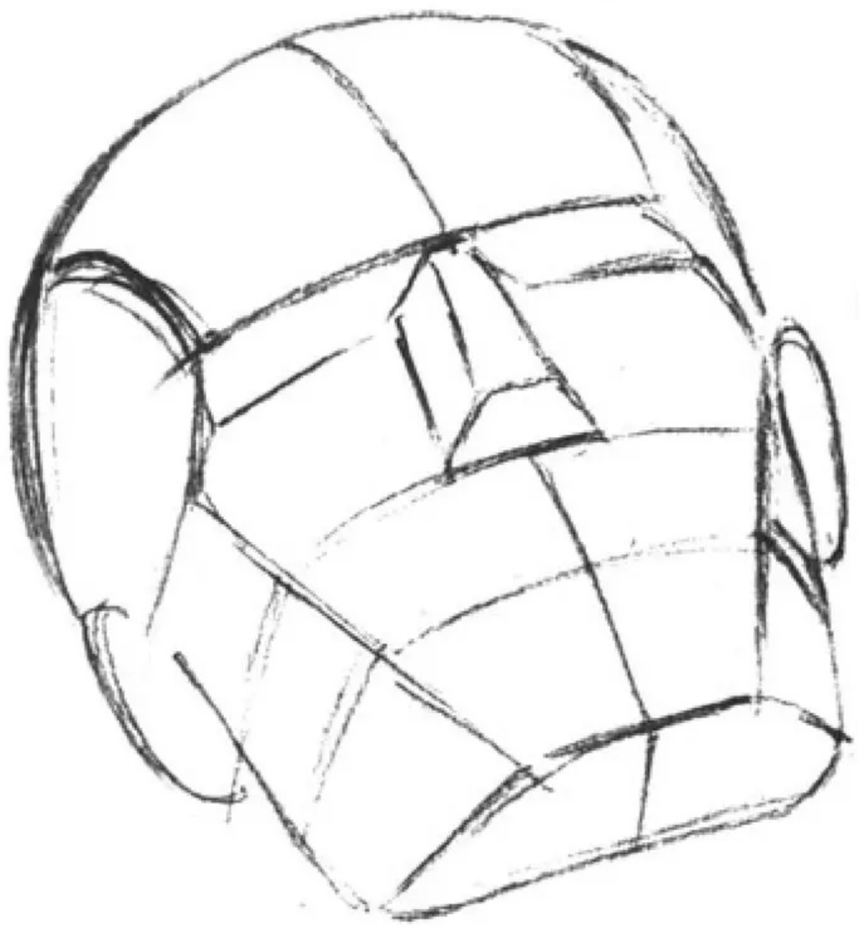


PARA SE CONSTRUIR OS ROSTOS, DEVE-SE FAZÊ-LO DA FORMA CONVENCIONAL, TRABALHANDO COM OVAIS, COMO JÁ VIMOS NO NOSSO PRIMEIRO FASCÍCULO, DESENHOS DE MULHERES, DE S.R. SEABRA.

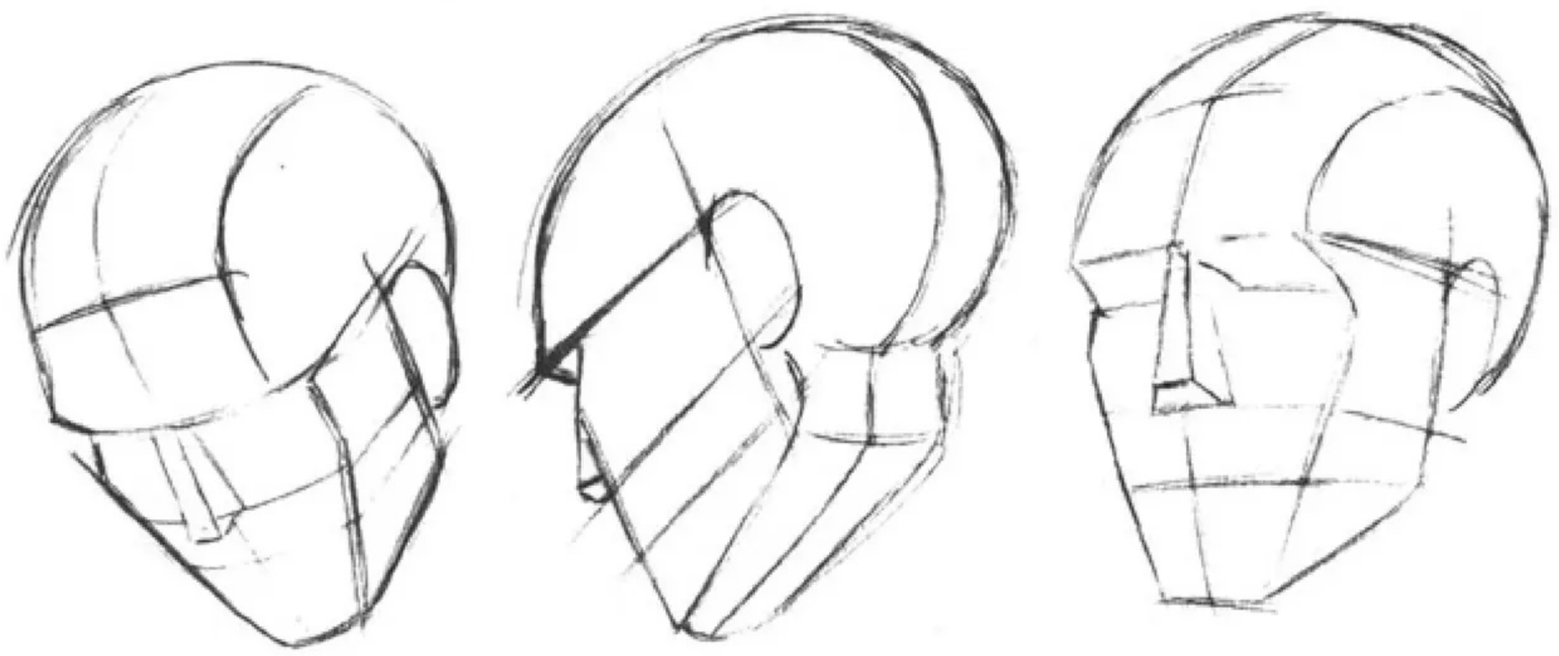
AS BAD GIRLS, NO ENTANTO, POSSUEM OS OLHOS REPUXADOS, COMO AS MULHERES ORIENTAIS E OS LÁBIOS SEMPRE MUITO CARNUDOS.

PRATIQUE INCANSAVELMENTE ESTAS POSIÇÕES BÁSICAS E PROCURE SEMPRE LIMPAR AO MÁXIMO O DESENHO. EVITE FAZER OS TRAÇOS DO NARIZ INTEIRO. O NARIZ SÓ APARECE INTEGRALMENTE QUANDO DE PERFIL.

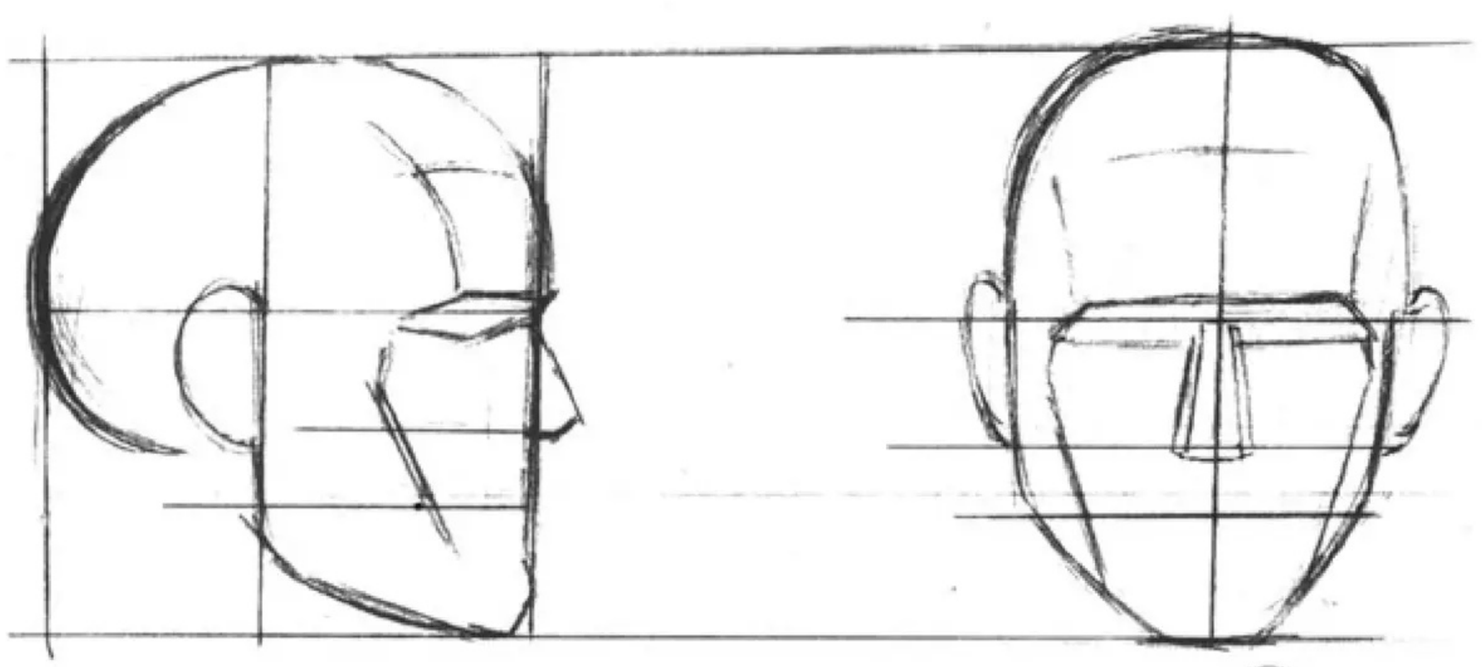


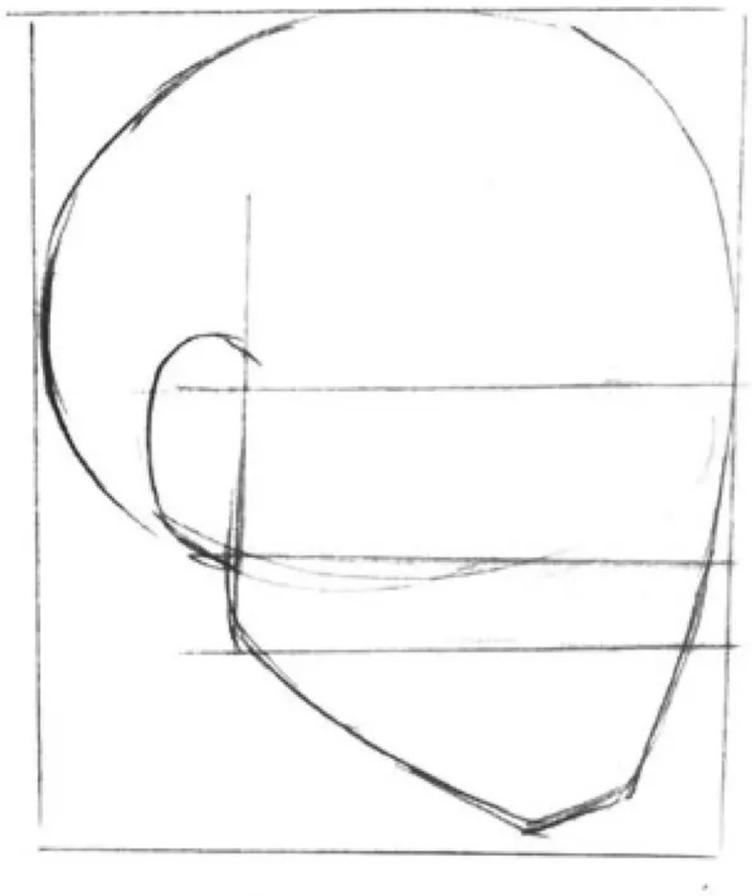


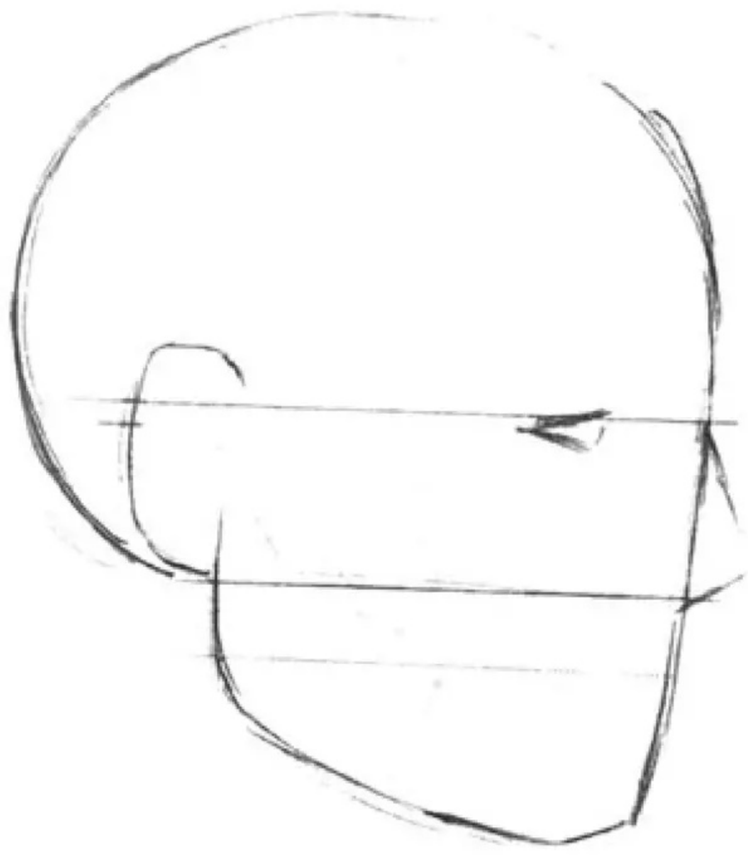
ESTAS ESTRUTURAS BÁSICAS DE POSIÇÕES DE CABEÇA DEVEM SER ESTUDADAS, COPIADAS E REPETIDAS O MÁXIMO DE VEZES, POR TODA A VIDA. UM BOM ARTISTA PROCURA ESTUDAR SEMPRE, ASSIM DEVO DIZER QUE CADA UMA DESTAS CABEÇAS DEVE SER DESENHADA DEZENAS DE VEZES.

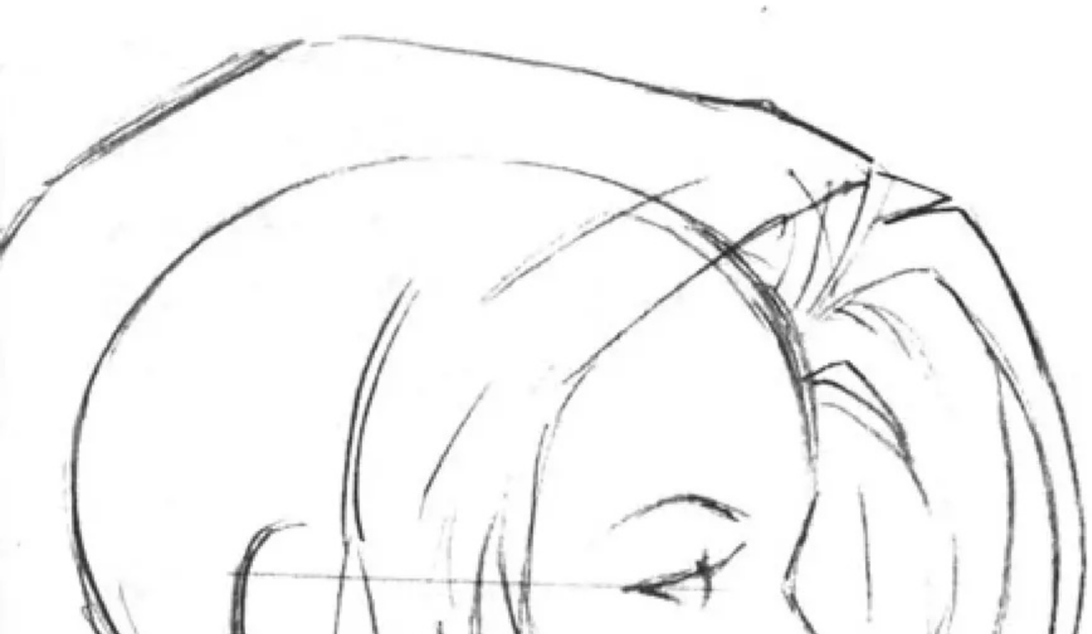


OBSERVE AS LINHA DE DIVISÃO DA CABEÇA. NO MODELO DE CABEÇA DE SUPER-HERÓI, ONDE SE ENCONTRAM AS BAD GIRLS, A LINHA DOS OLHOS FICA UM POUCO ACIMA DO MEIO DA FACE. A LINHA DE BASE DO NARIZ, EXATAMENTE NO MEIO ENTRE OS OLHOS E O QUEIXO. E A LINHA DA BOCA, UM POUCO ABAIXO DA LINHA DO MEIO, ENTRE A LINHA DE BASE DO NARIZ E O QUEIXO. NOTE QUE O QUEIXO DOS SUPER-HERÓIS SÃO MAIORES.



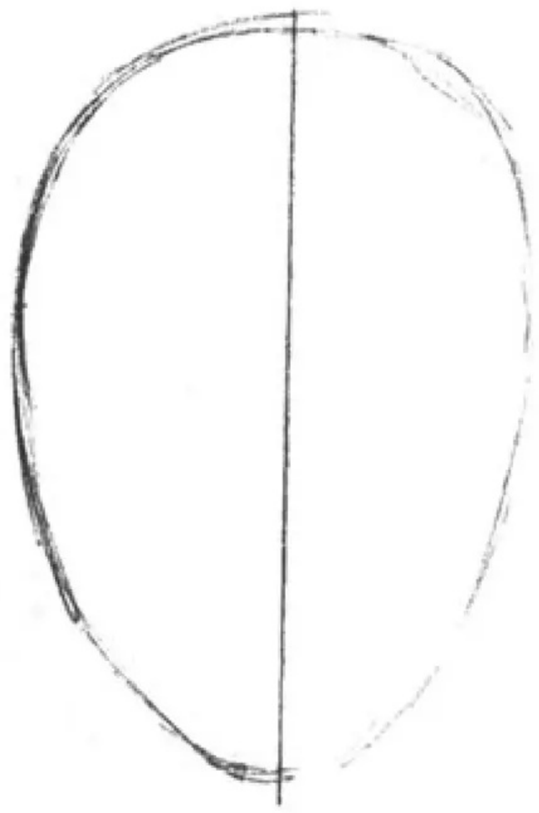


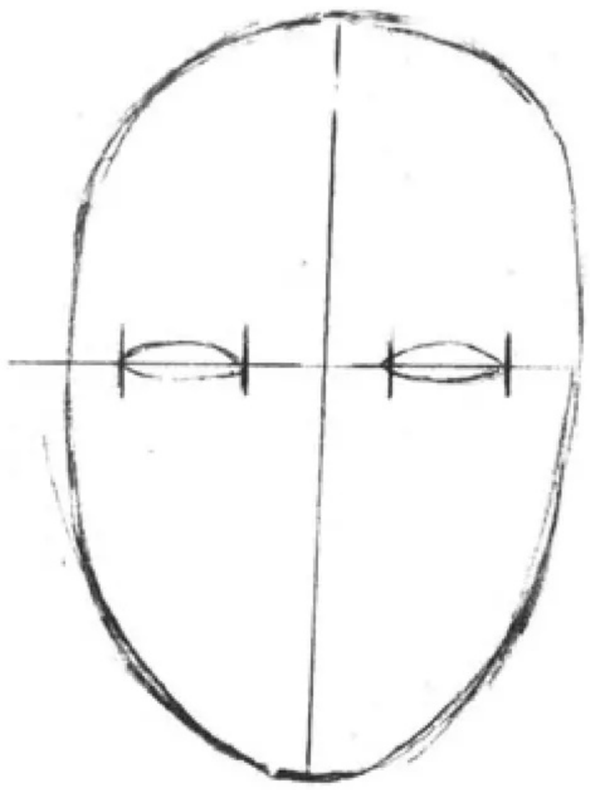




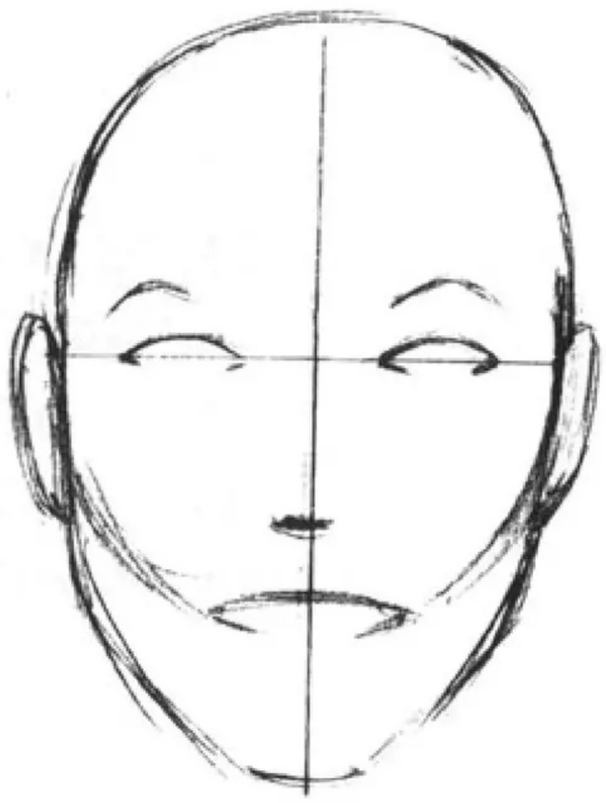
DE PERFIL, A FIGURA HUMANA TEM A PARTE DO NARIZ, BOCA E QUEIXO LEVEMENTE PARA FRENTE. VEJA NA SEQÜÊNCIA DOS ESBOÇOS COMO SE CONSTRÓI COM DELICADEZA A CABEÇA.

AS MECHAS COM OS CABELOS TAMBÉM DEVEM SER TRAÇADAS COM MUITA LEVEZA. SEMPRE AGRUPANDO OS CABELOS EM LINHAS CURVAS E LEVEMENTE ONDULADAS.

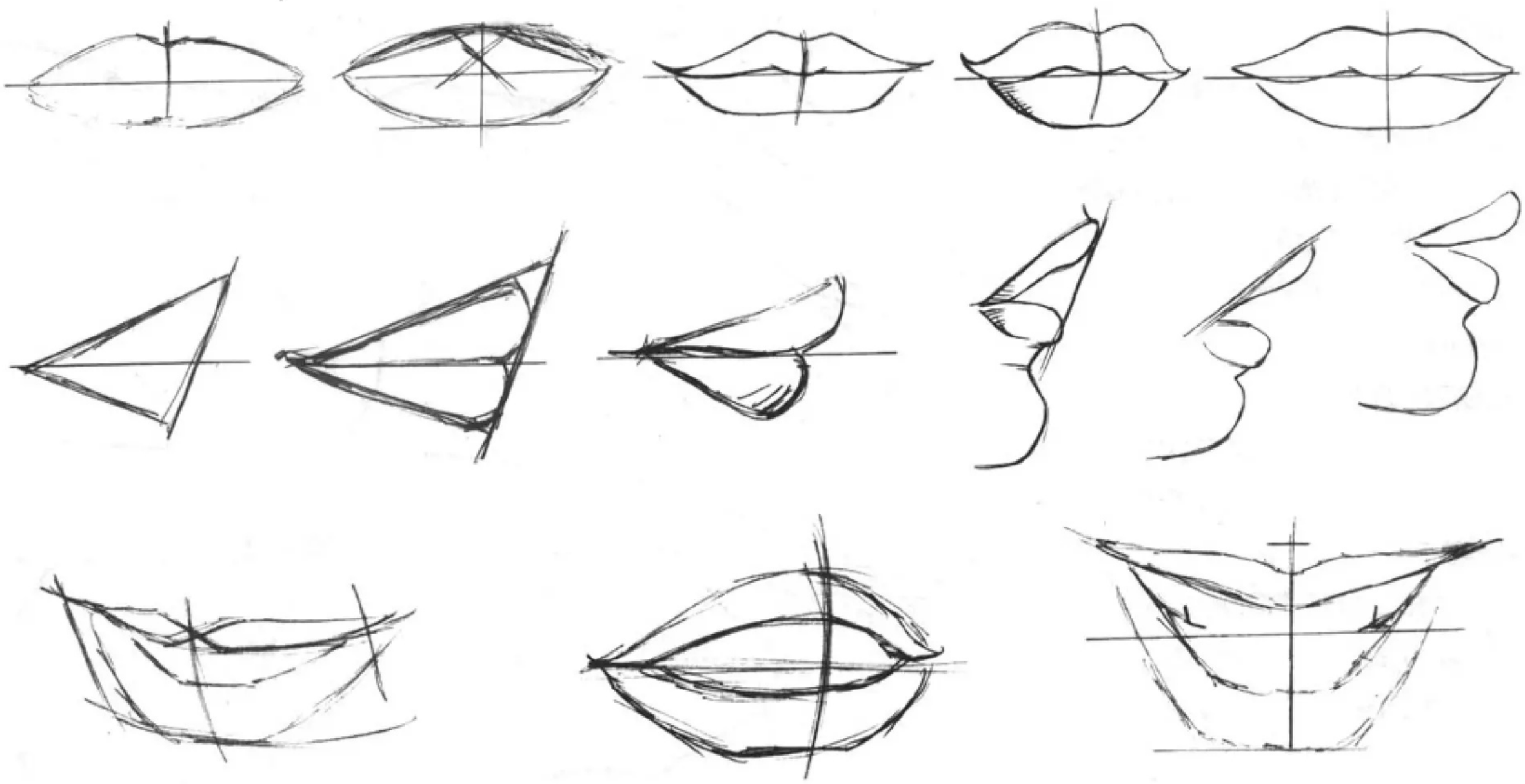




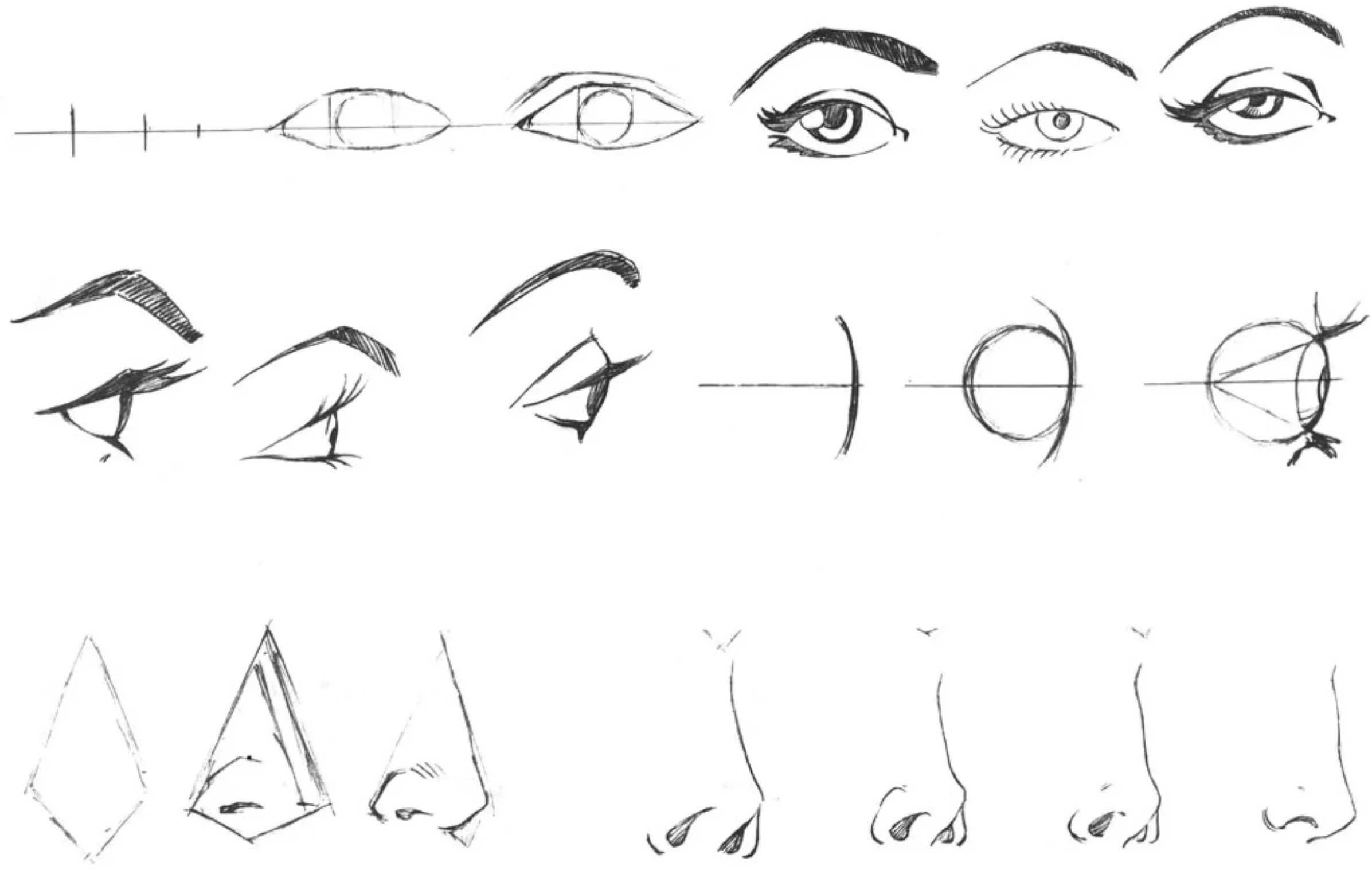
DE FRENTE, O ROSTO DEVE SER DEFINIDO ELIMINANDO-SE O MÁXIMO DE DETALHES DO NARIZ, TESTA, AO REDOR DOS OLHOS E SOMBRAS. MESMO EM AMBIENTES DE INTENSA ILUMINAÇÃO, QUANDO SE TRATA DOS ROSTOS, EM RELAÇÃO ÀS FIGURAS FEMININAS, CONVENCIONOU-SE MANTÊ-LOS SUAVES, COM POUCAS SALIÊNCIAS NOS VOLUMES.



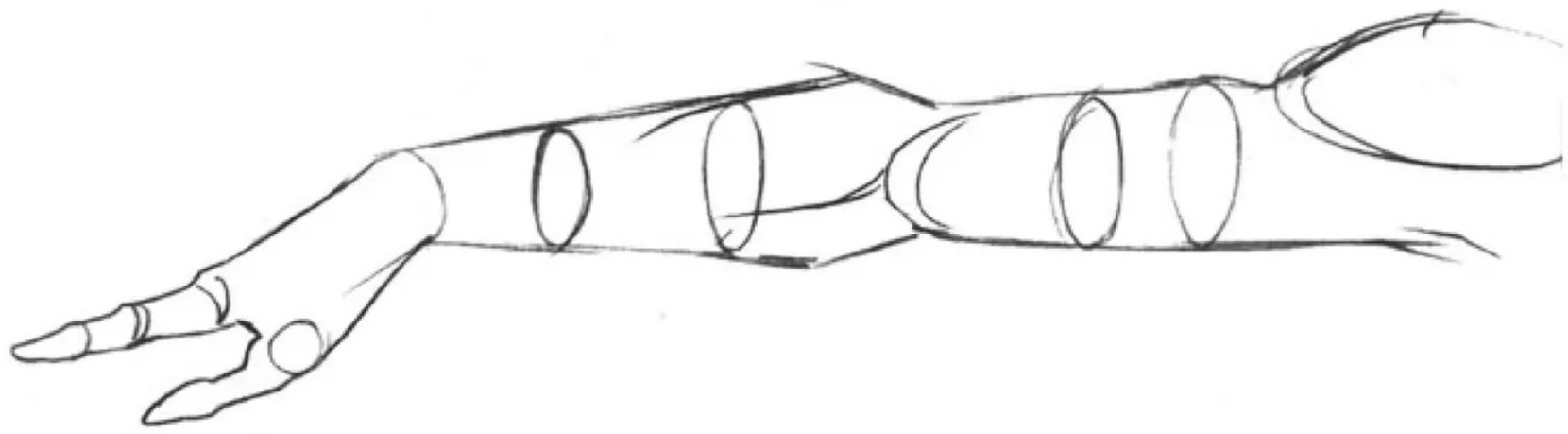
OBSERVE OS OLHOS AMENDOADOS E COMO AS ÍRIS FICAM TOTALMENTE EXPOSTAS, COM OS LÁBIOS CARNUDOS MOSTRANDO SEMPRE A BOCA ENTREABERTA. A SENSUALIDADE É A MARCA REGISTRADA DE UMA BAD GIRL.

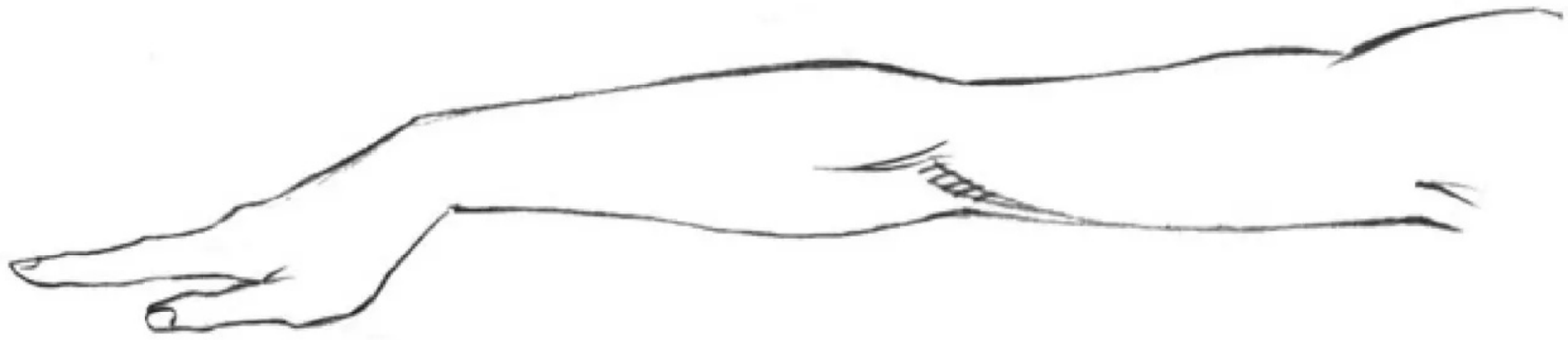


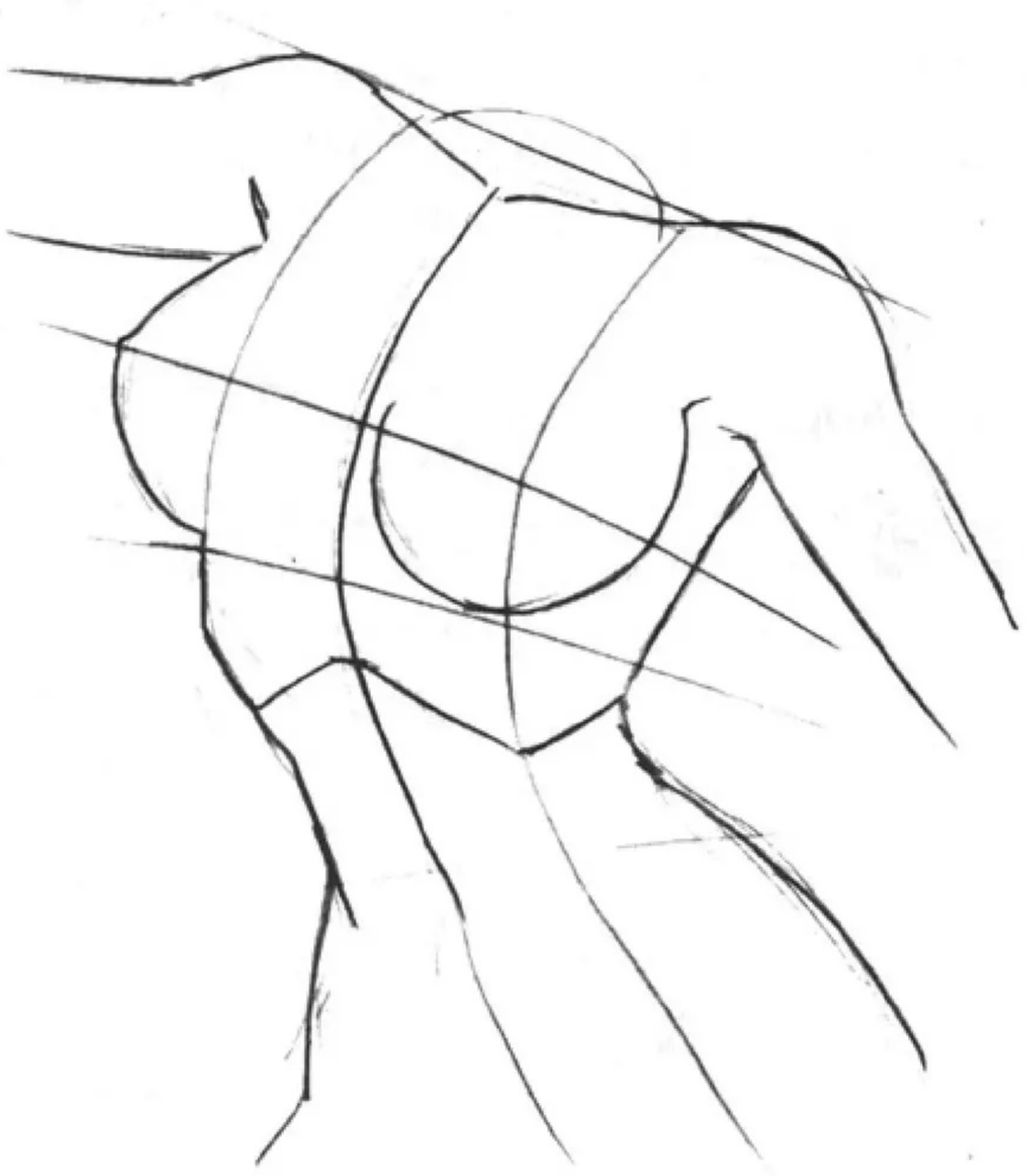
PARA SE DESENHAR OS OLHOS, NARIZ E BOCA, DEVE-SE TREINAR INTENSAMENTE. OS MODELOS AQUI APRESENTADOS SÃO PADRÕES BÁSICOS. COPIE-OS ATENTA E INCANSAVELMENTE. REPITA ESTES PASSOS DEZENAS DE VEZES. O ROSTO É A PARTE QUE MAIS APARECE NAS FIGURAS. OS EDITORES SEMPRE OPTAM PELO ARTISTA QUE DESENHAM OS ROSTOS MAIS BELOS. TREINE E TREINE MUITO ESTES IMPORTANTÍSSIMOS DETALHES.



A CONSTRUÇÃO DO CORPO FEMININO SEMPRE EXIGE QUE VOCÊ O FAÇA BUSCANDO AS LINHAS CURVAS E TRAÇOS SUAVES. BRAÇOS E PERNAS DEVEM SEMPRE SER "MONTADOS SOBRE TUBOS". QUANDO FINALIZADOS, OS BRAÇOS E PERNAS DEVEM SE APRESENTAR LIMPOS COM POUCOS DETALHES E SOMBRAS DEFINIDAS, PORÉM LEVES.

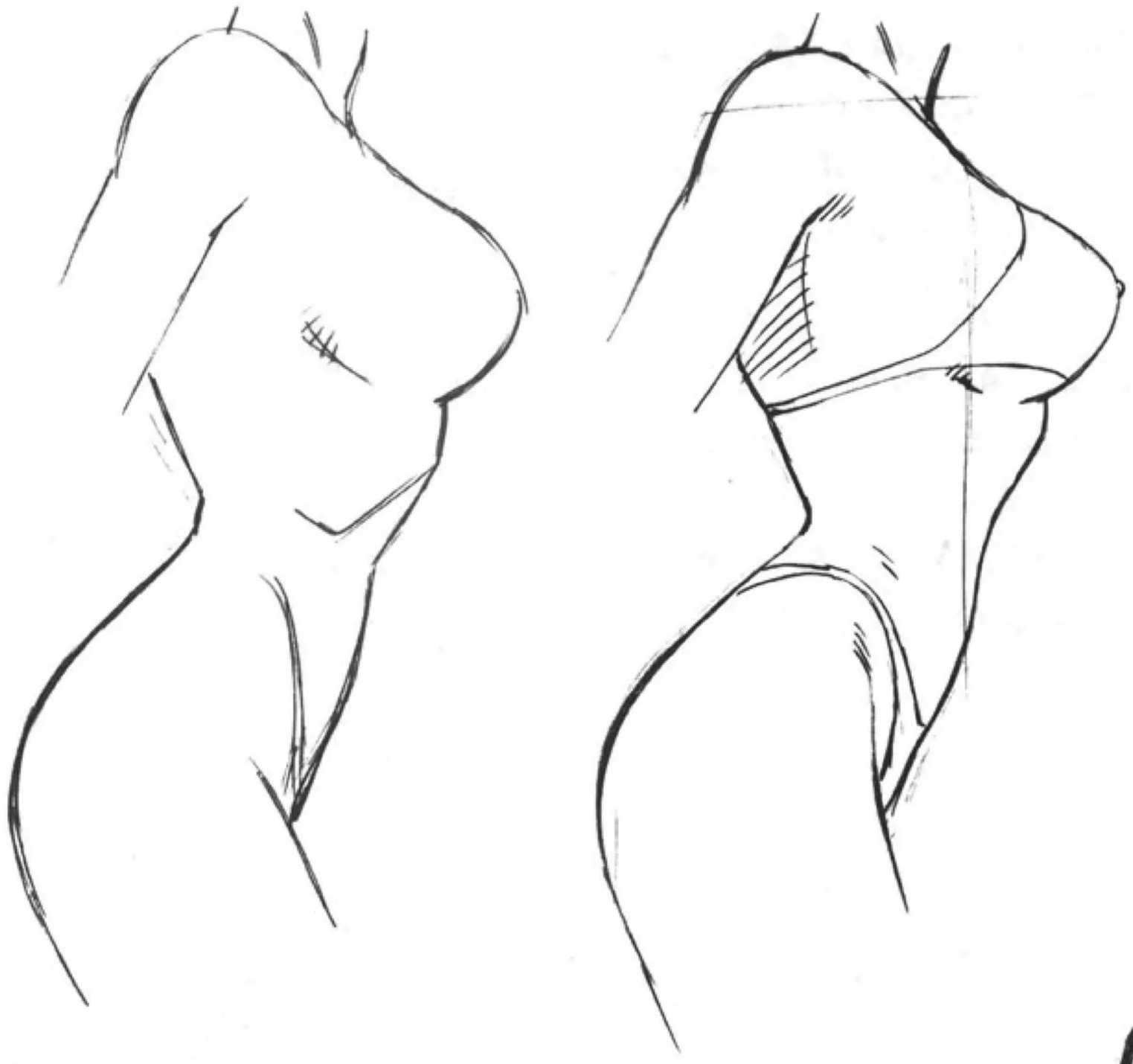






O TRONCO É CONSTRUÍDO IGUALMENTE SOBRE LINHAS CURVAS COM UM CONHECIMENTO PRÉVIO DE ESTUDO DE ANATOMIA.

AO SE DESENHAR UMA BAD GIRL SIMPLIFIQUE AS LINHAS. DEIXE-AS SEMPRE COM CINTURAS BEM FINAS E SEIOS FARTOS, BEM REDONDOS. SÃO FIGURAS DE MÚSCULOS TRABALHADOS.



AO CONSTRUIR ESTE TIPO DE CORPO UTILIZE SEMPRE A FÒRMA TUBULAR E MARQUE COM SUAVIDADE OS PRINCIPAIS PONTOS ANATÔMICOS COMO A FORMA DOS OMBROS, A ALTURA DOS SEIOS, AS DOBRAS DAS COSTELAS, A CURVA DO ESTÔMAGO E DO PÚBIS. ASSIM COMO É IMPORTANTE SEMPRE DEIXAR VISÍVEL A MARCA DO OSSO DA PÉLVIS.

AS NÁDEGAS DEVEM SER DESENHADAS SEMPRE RÍGIDAS E MUSCULOSAS, PORÉM COM TRAÇOS SUAVES. NÃO DESENHE TODA A CURVA. APENAS LINHAS INDICATIVAS.

ESTUDE ESTES ESBOÇOS LIGEIROS. VEJA COMO SE PROCURA APRESENTAR FIGURAS EM AÇÃO COM ILUMINAÇÕES BEM DEFINIDAS E TRAÇOS QUE DEPOIS DEVEM SER ELIMINADOS E SIMPLIFICADOS.

AS FIGURAS DEVEM RESULTAR SUAVES E SENSUAIS. OS CABELOS SOLTOS AUXILIAM A INTENSIFICAR OS MOVIMENTOS DO DESENHO.

QUANDO EM AÇÃO, AS PERSONAGENS DEVEM SER MOSTRADAS SEMPRE EM ÂNGULOS OUSADOS APROVEITANDO A SENSUALIDADE DA ANATOMIA.

ESTUDE ATENTAMENTE ESTA FIGURA. VEJA A IMPORTÂNCIA DE SUAS MÃOS DEFINIDAS COM SUAVIDADE.

OBSERVE COMO O CABELO É COMPOSTO DE ONDAS QUE FORMAM MECHAS DEFINIDAS COM LINHAS BASTANTE FINAS.

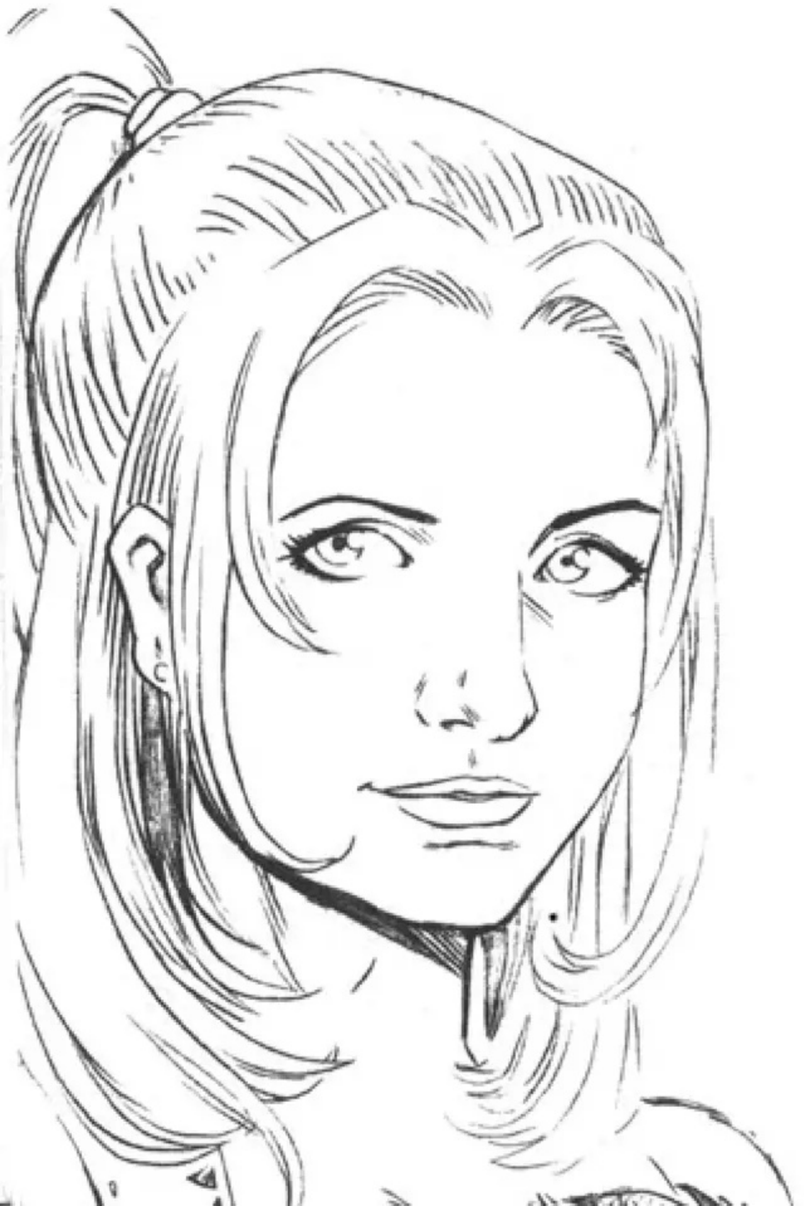
ESTA ARTE FOI ESBOÇADA SUAVEMENTE COM CENTENAS DE RISCOS. E DEPOIS, O ARTISTA FOI DEFININDO MELHOR A FIGURA, RISCANDO SOBRE O MESMO ESBOÇO, ACALCANDO UM POUCO MAIS O LÁPIS.

REPETIMOS QUE PARA SE DESENHAR A FIGURA HUMANA, FEMININA OU MASCULINA, EXIGE-SE INTENSO ESTUDO PRÉVIO DE ANATOMIA. COPIAR FOTOS SIMPLESMENTE NÃO BASTA. A FIGURA NÃO FICA CONSISTENTE.

PERCEBA COMO ESTA ARTE É REPLETA DE TRAÇOS SEGUROS E BEM DEFINIDOS.

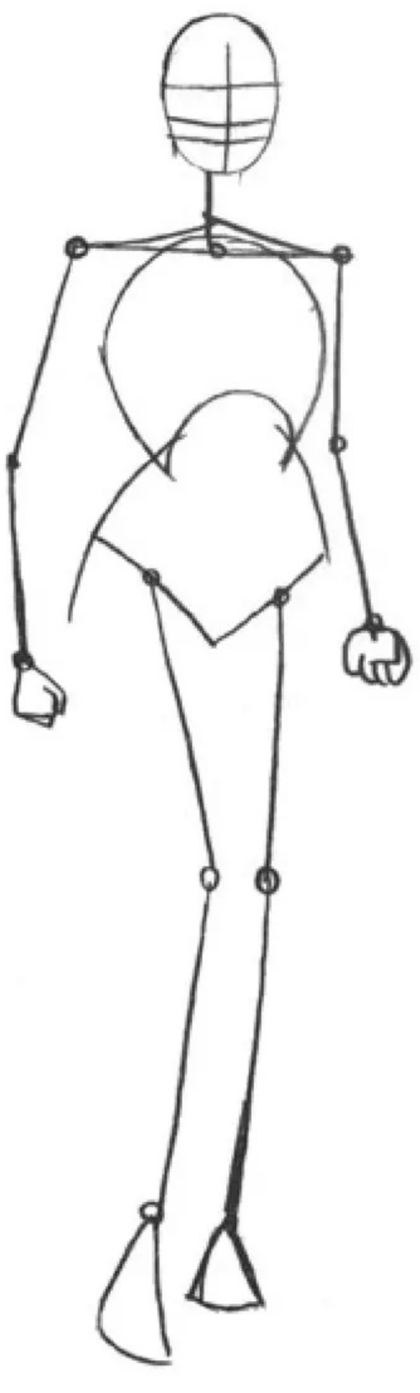
COMPARE NOS EXEMPLOS DESTA PÁGINA COMO SE DEVE CONSTRUIR FIGURAS DISTINTAS NA MESMA POSIÇÃO, DE ACORDO COM SUAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS.

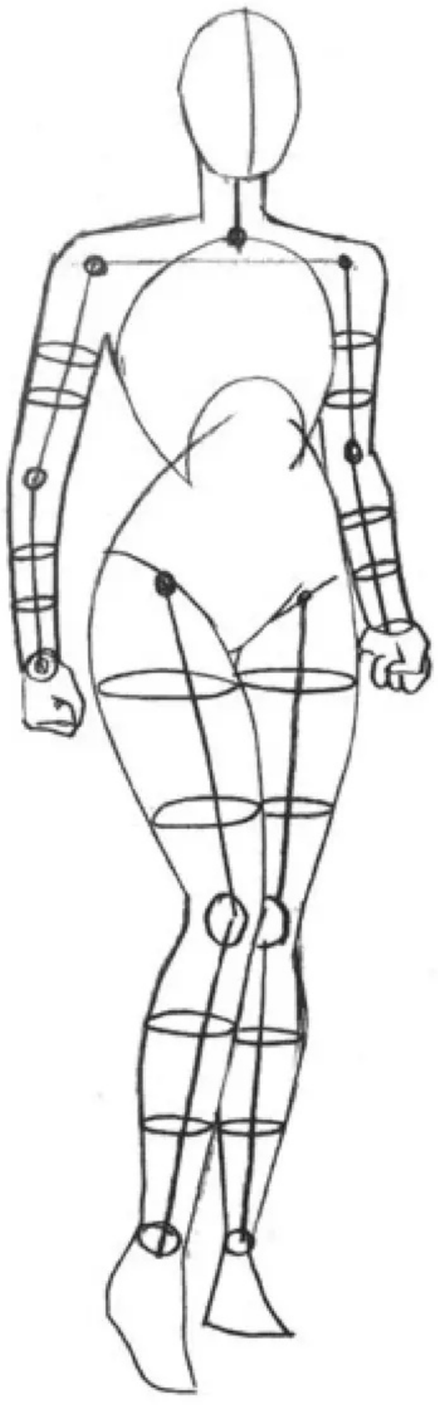
COMO EXEMPLO, TEMOS DUAS PERSONAS DISTINTAS. UMA DÓCIL E OUTRA MALÉVOLA. A DE ROSTO ARREDONDADO, A "DÓCIL", É MAIS CHEINHA, APRESENTA OLHOS, LÁBIOS E NARIZ PADRÃO COM LINHAS "BUSCANDO BOLAS"; ENQUANTO QUE A FIGURA MALÉVOLA É MAIS INTENSA NOS TRAÇOS ANGULARES. QUASE RETOS.



O QUE SE MANTÉM EM COMUM SÃO OS CABELOS, DESENHADOS SEMPRE MUITO ALINHADOS E PROPOSITADAMENTE SELVAGENS. NOTEM QUE A BASE DO CABELO, ONDE DEVEM EXISTIR MAIS SOMBRAS, É ONDE SE APRESENTA A MAIOR QUANTIDADE DE ONDAS.

VAMOS PARTIR AGORA PARA A FIGURA DE CORPO INTEIRO E SEUS TRAJES.

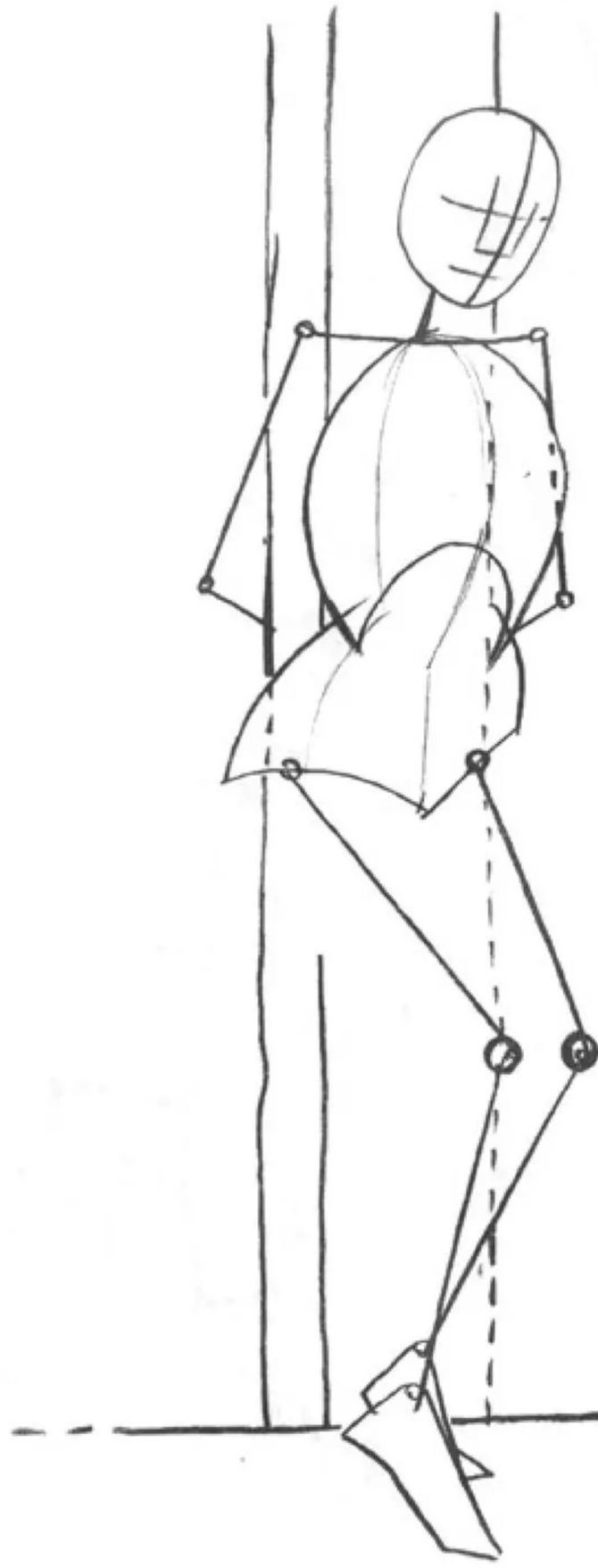


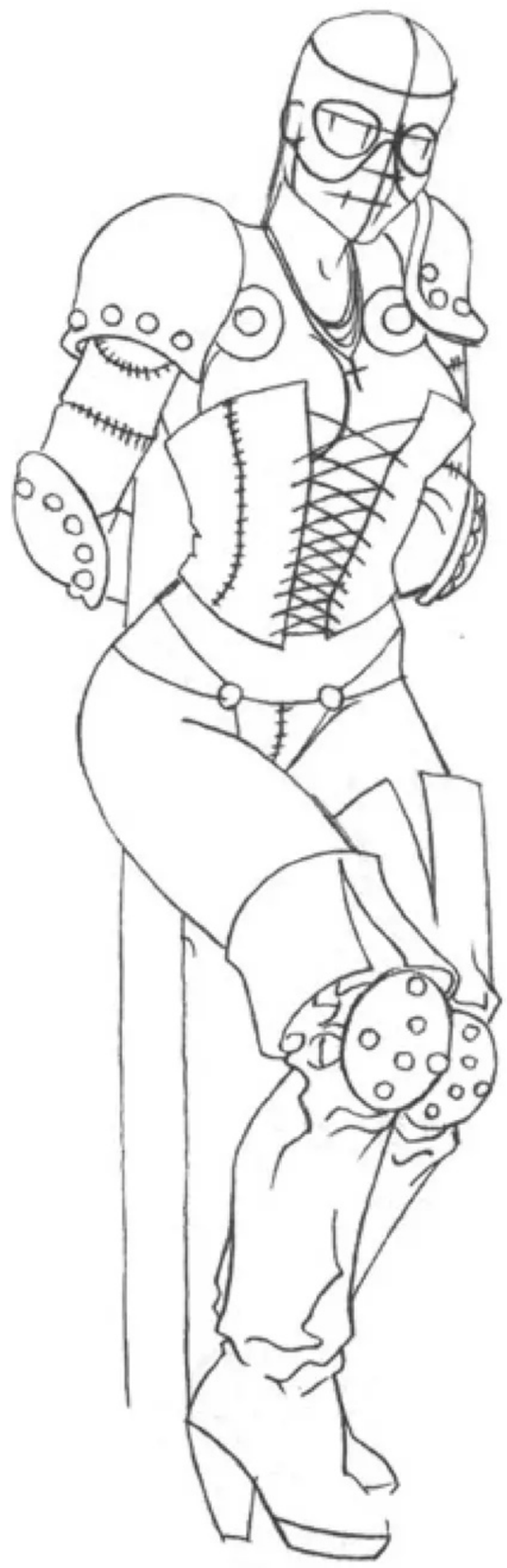


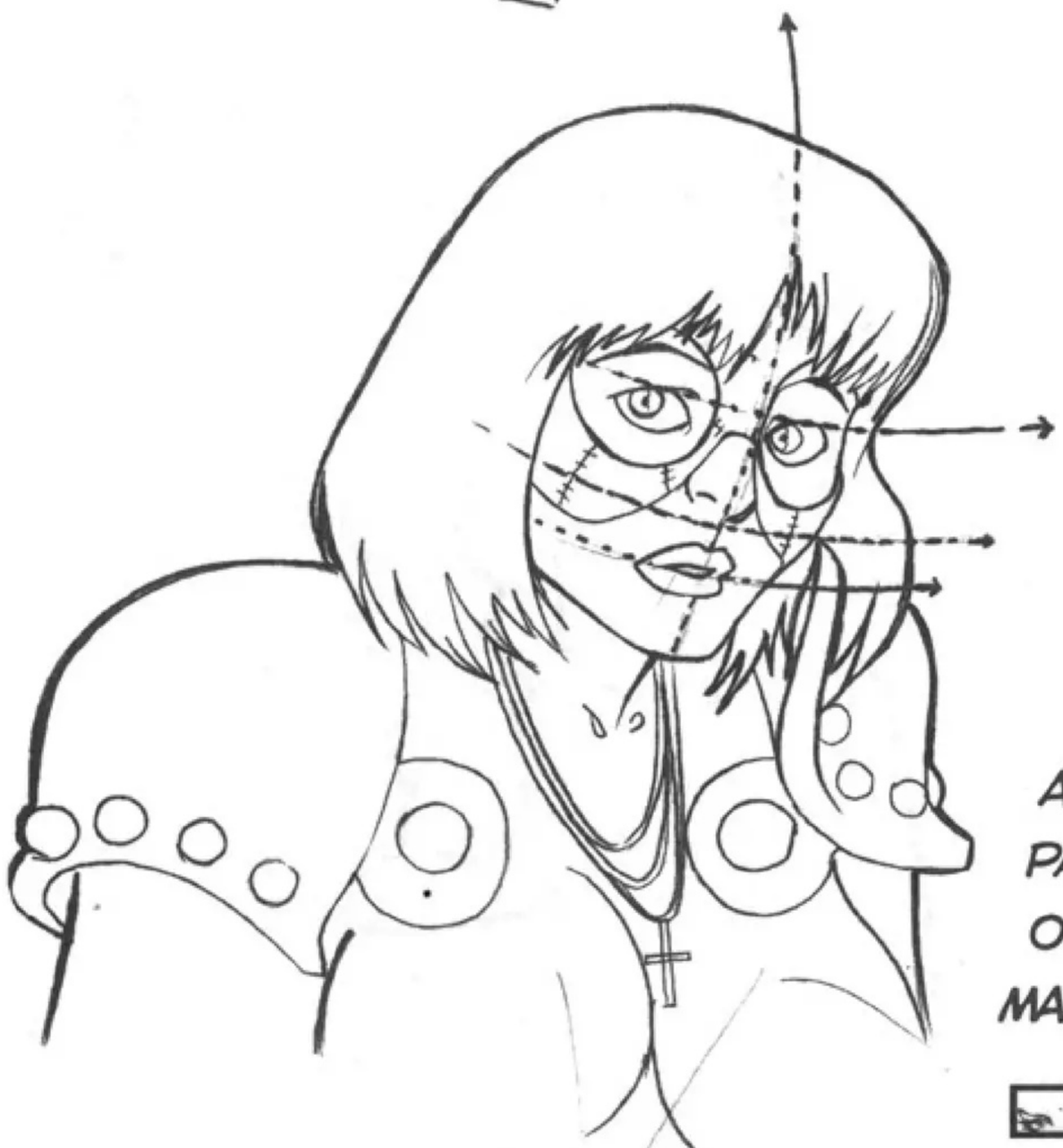
A CONSTRUÇÃO BÁSICA DA FIGURA É A DA FORMA CONVENCIONAL.

É SEMPRE IMPORTANTE ESTUDAR O TRAJE FORA DO CORPO DO PERSONAGEM, PARA SENTI-LO COM MAIS REALISMO.

NESTE EXEMPLO DE PASSO A PASSO COM A FIGURA AMARRADA A UMA TUMBA, PODEMOS ESTUDAR TODOS OS DETALHES DO DESENHO. SUA POSTURA VULNERÁVEL, CONSTRUÍDA COM LINHAS CURVAS E DEPOIS AO VESTI-LA, O ARTISTA RESOLVE COMO O TRAJE E OS ADEREÇOS DEVEM FICAR JUSTOS E BEM ENCAIXADOS.



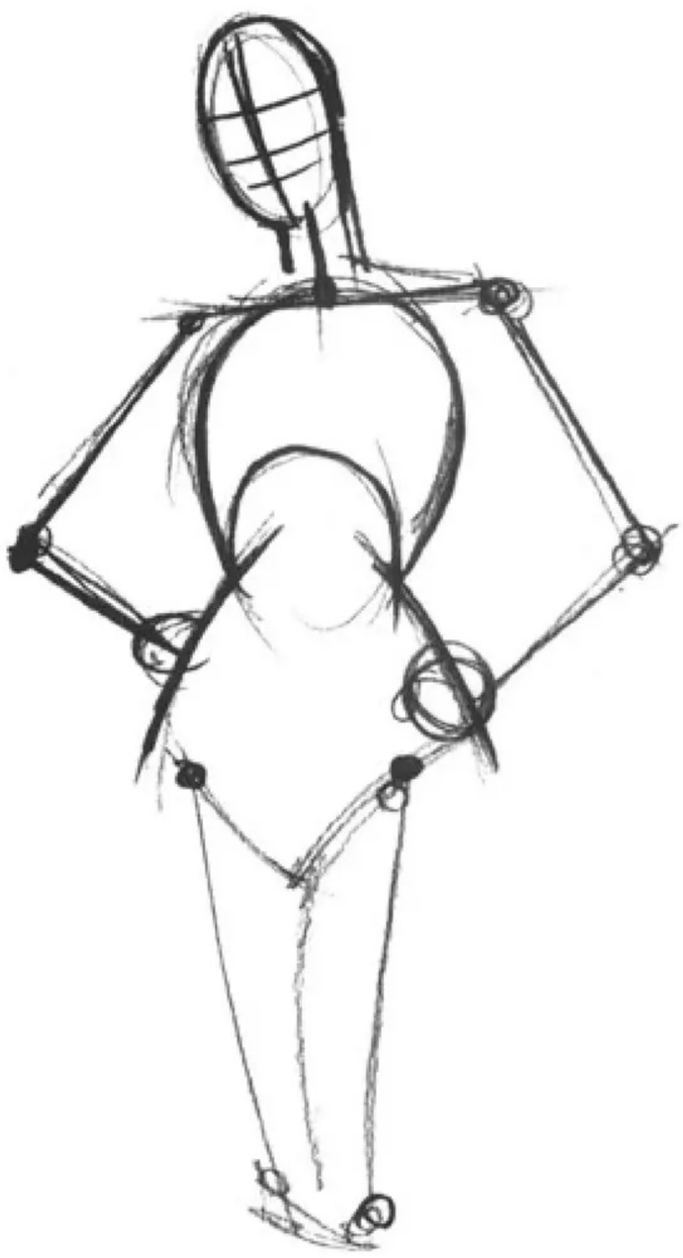




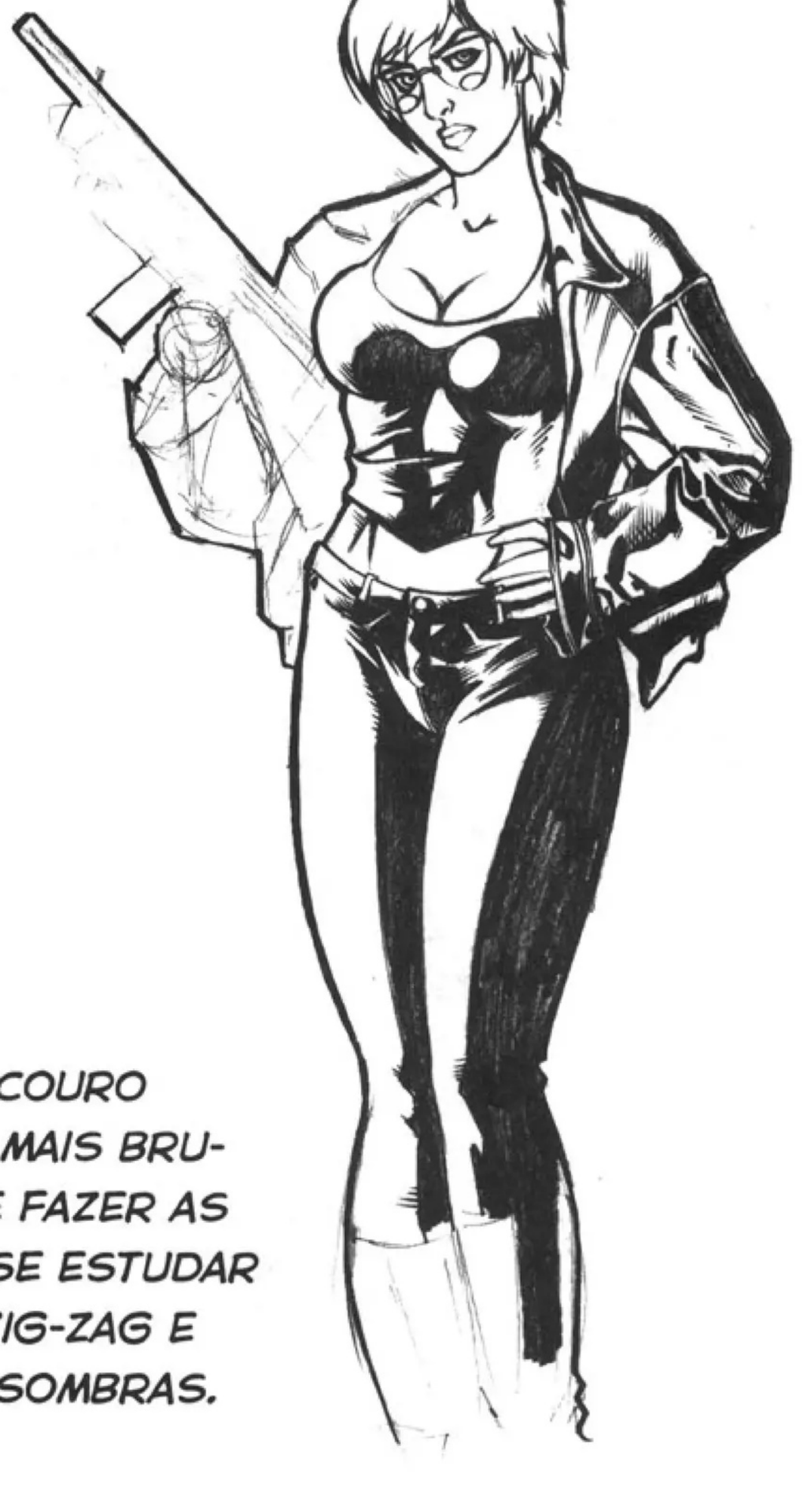
A EXPRESSÃO DO ROSTO EXIGE UM ESTUDO À PARTE, PORQUE, É SEMPRE BOM REPETIR, SÃO OS ROSTOS DOS PERSONAGENS O QUE HÁ DE MAIS IMPORTANTE EM UM DESENHO FIGURATIVO.

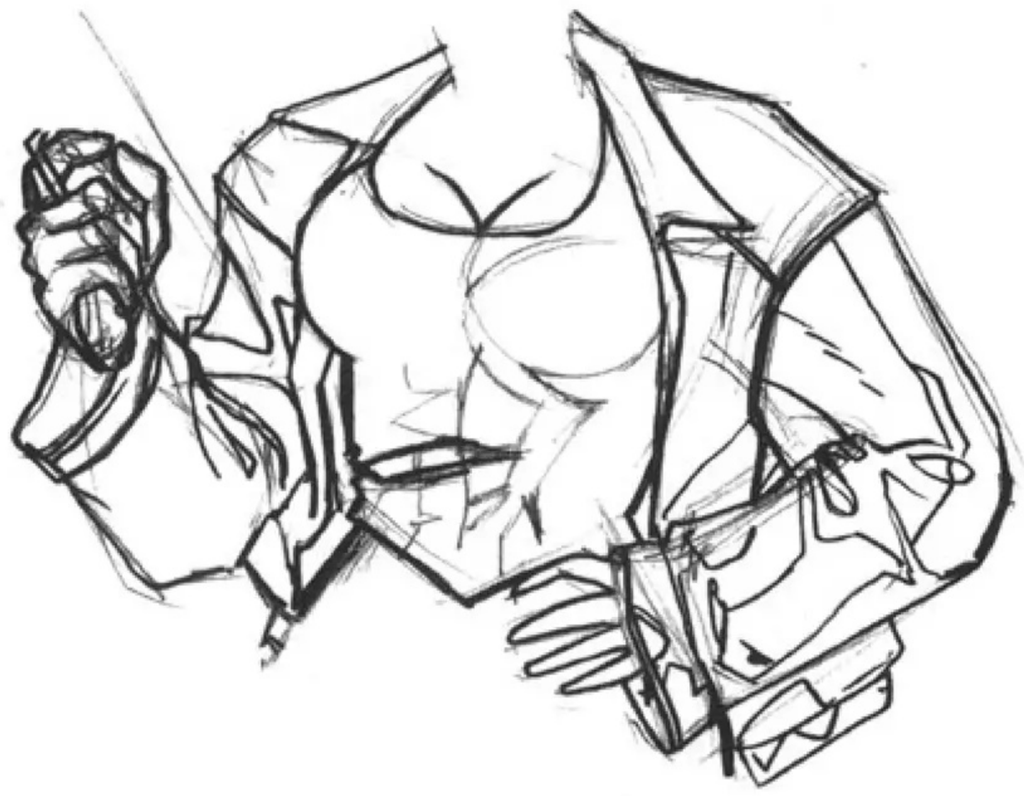
A ILUSTRAÇÃO PRONTA, APRESENTA DEZENAS DE DETALHES QUE DEVEM SER ESTUDADOS COM AFINCO. A QUESTÃO DE ILUMINAÇÃO, A LIMPEZA DO DESENHO, AS DOBRAS DAS ROUPAS, A ELIMINAÇÃO DO EXCESSO DE TRAÇOS, A ACOMODAÇÃO

DAS BOTAS NAS PERNAS COM DOBRAS RÍGIDAS, E A SENSUALIDADE QUE DEVE TRANSPARECER APESAR DA SITUAÇÃO DRAMÁTICA. ESTUDE, DETALHE A DETALHE E REPRODUZA ESTES PASSOS.

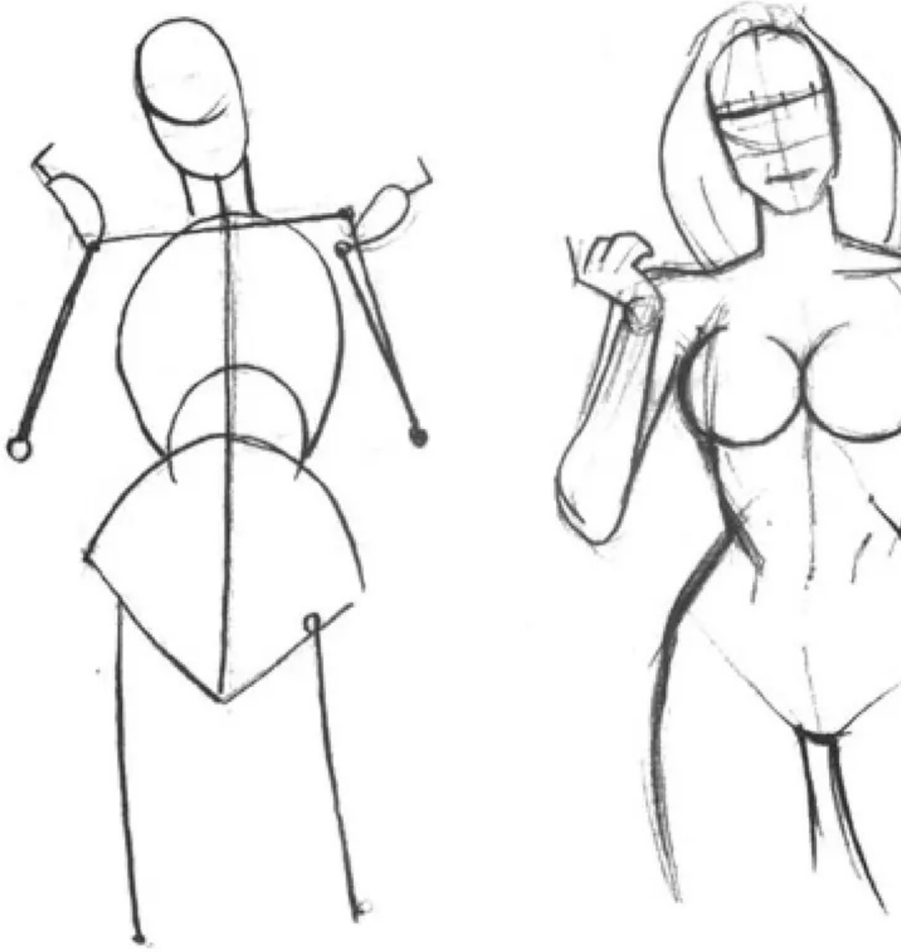


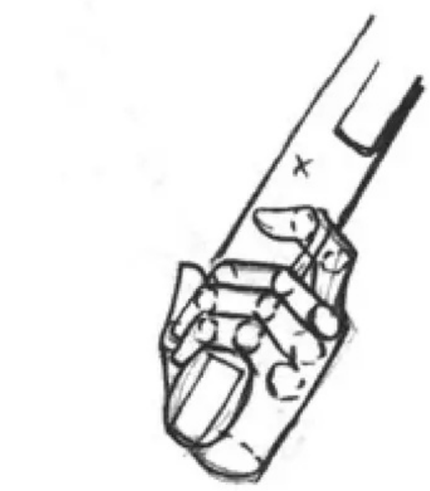
NOVAMENTE CONSTRUINDO A FIGURA UTILIZANDO-SE AS LINHAS BÁSICAS E OS TUBOS. AO VESTI-LA, PRECISA-SE DEFINIR LUZ E SOMBRA. ESTUDE AS DOBRAS DE ROUPA EM FOTOS DE REVISTAS QUE TAMBÉM É A MANEIRA MAIS PRÁTICA DE SE ESTUDAR TRAJES.





A JAQUETA DE COURO EXIGE DOBRAS MAIS BRUTAS. E PARA SE FAZER AS DOBRAS DEVE-SE ESTUDAR ESTE TIPO DE ZIG-ZAG E SUAS LUZES E SOMBRAS.

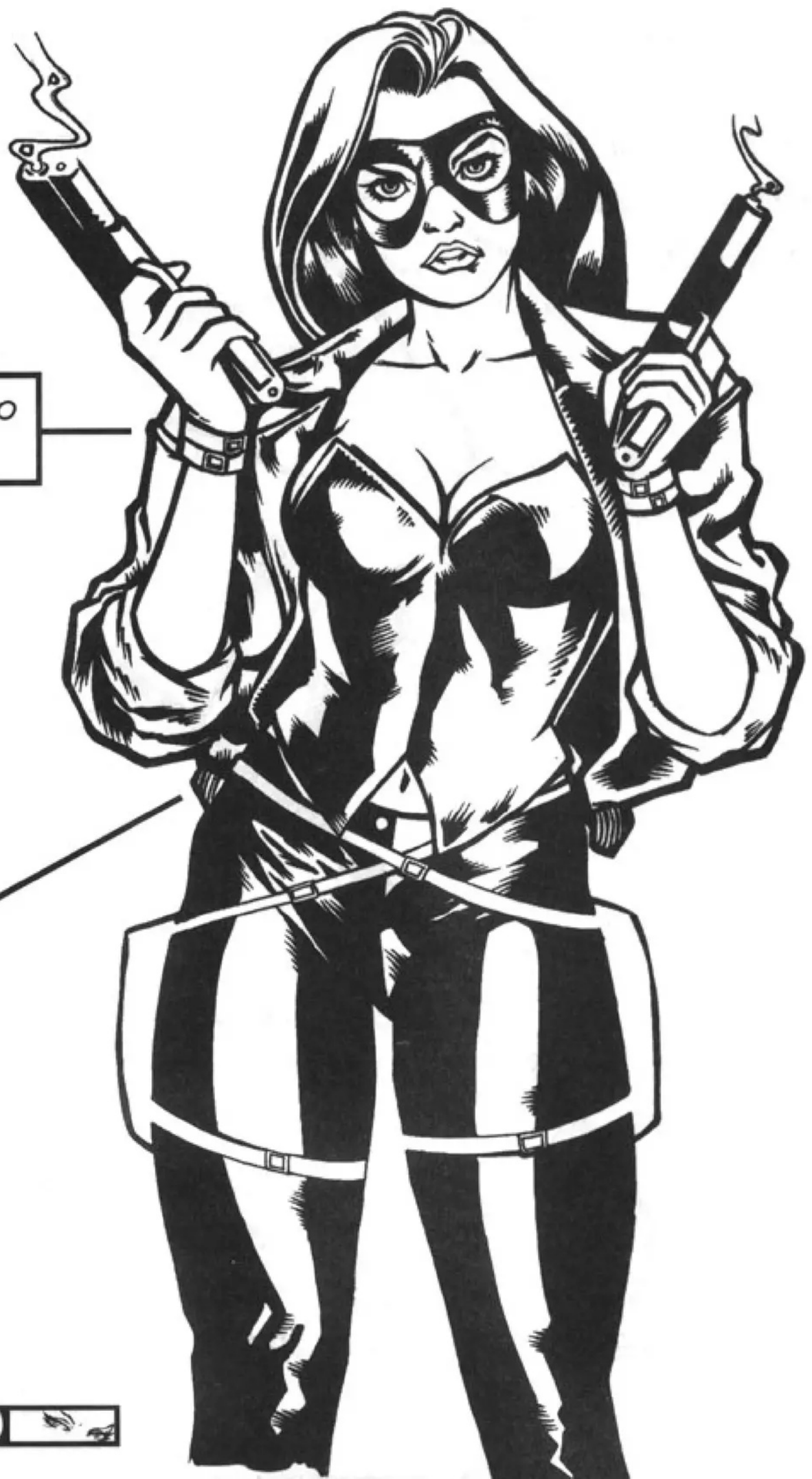




QUANDO SE DESENHA OS TRAJES EM COURO É IMPORTANTE QUE SE APAREÇAM AS DOBRAS E OS AMARROTADOS DO TECIDO. ALÉM DE APRESENTAR-SE REALISTA, ESTE TIPO DE TRAJE FORMA UM CONTRASTE HARMONIOSO COM AS LINHAS *CLEAN* DO RESTANTE DO DESENHO.

MESMO QUANDO O TRAJE MOLDA O CORPO DA FIGURA, É IMPORTANTE QUE EM ALGUM DETALHE SE APRESENTE DOBRAS DO TECIDO, COMO NA VIRILHA DA PERSONAGEM.

ELE AMARROTA QUANDO É NECESSÁRIO.



AQUI TEMOS UM EXCELENTE EXEMPLO DE ARTE A SER REPETIDO E ESTUDADO DEZENAS DE VEZES.

MOLDA O CORPO E TAMBÉM DEFINE A LUZ E A SOMBRA NO CORPO FEMININO.

NÃO TENTE FAZER UMA CENA SEM ANTES ESTUDAR COM CARINHO QUAL A POSTURA CORRETA QUE SEUS PROTAGONISTAS DEVEM APRESENTAR E SEM ANTES COMPOR.

DEFINA BEM A CENA, DEIXANDO O PERSONAGEM PRINCIPAL EM UMA POSIÇÃO REAL E "CONFORTÁVEL". ENFIM, EQUILIBRADO, ANATOMICAMENTE FALANDO.

ESTUDOS COMO ESTES, UTILIZANDO APENAS LINHAS BÁSICAS, É O IDEAL PARA DEIXAR A MÃO LIVRE, ANTES DE PARTIR PARA A ILUSTRAÇÃO FINAL.

ESTUDE VÁRIOS MOVIMENTOS ATÉ ENCONTRAR O MOVIMENTO ADEQUADO PARA A CENA DECISIVA.

ENCONTRANDO A POSTURA IDEAL, VOCÊ PARTE PARA A DEFINIÇÃO DO DESENHO. PRIMEIRO MARCANDO A PERNA DE APOIO, O BRAÇO DE SUSTENTAÇÃO, A LINHA DA COLUNA E DEFININDO A POSTURA DA CABEÇA. O RESTANTE DOS ELEMENTOS PODE SER MODIFICADO SEM PROBLEMAS, SE QUISER.

AO CONSTRUIR AS FIGURAS COM LINHAS TUBULARES, MANTENHA SEMPRE SEUS ESTUDOS PRÉVIOS DE ANATOMIA À VISTA. FAÇA NOVOS ESTUDOS EM PAPEL À PARTE.

PARA CONCLUIR O DESENHO, ORIENTE-SE COM ESTUDOS PARALELOS DE DOBRAS DE ROUPA E APLICAÇÃO DE LUZ . UM MACETE É ILUMINAR BONECOS DE BRINQUEDOS COM UMA VELA PARA SE PERCEBER A INCIDÊNCIA DA LUZ E O CONTRASTE DAS SOMBRAS NELE.

AQUI, O IMPORTANTE É APRENDER COMO SE CONSTRÓI UMA CENA DE AÇÃO.

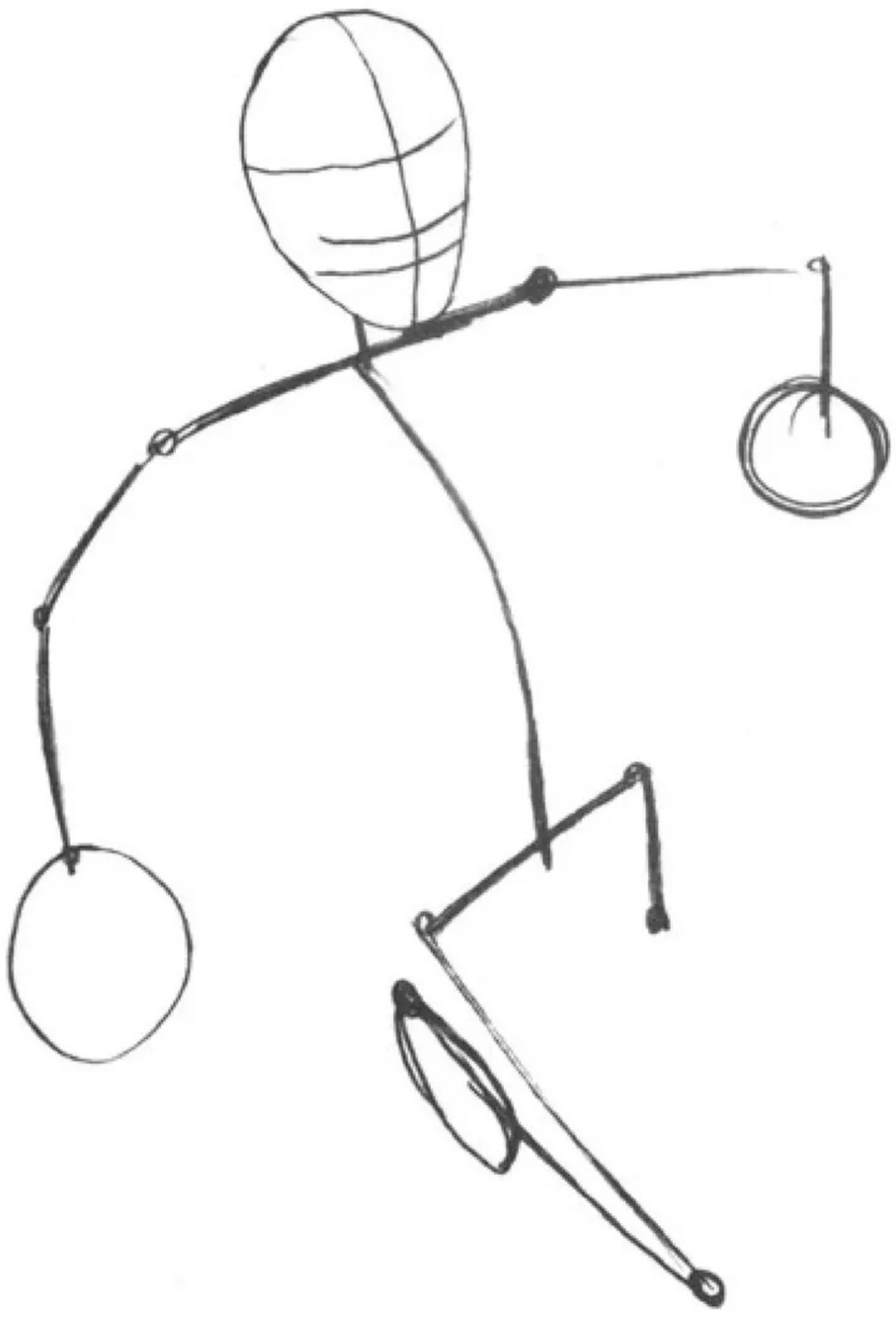
NOTE COMO OS PERSONAGENS NÃO ESTÃO GRUDADOS UM AO OUTRO E COMO SEUS MOVIMENTOS SÃO BASTANTE DISTINTOS. ISTO VALORIZA MUITO UMA ARTE.

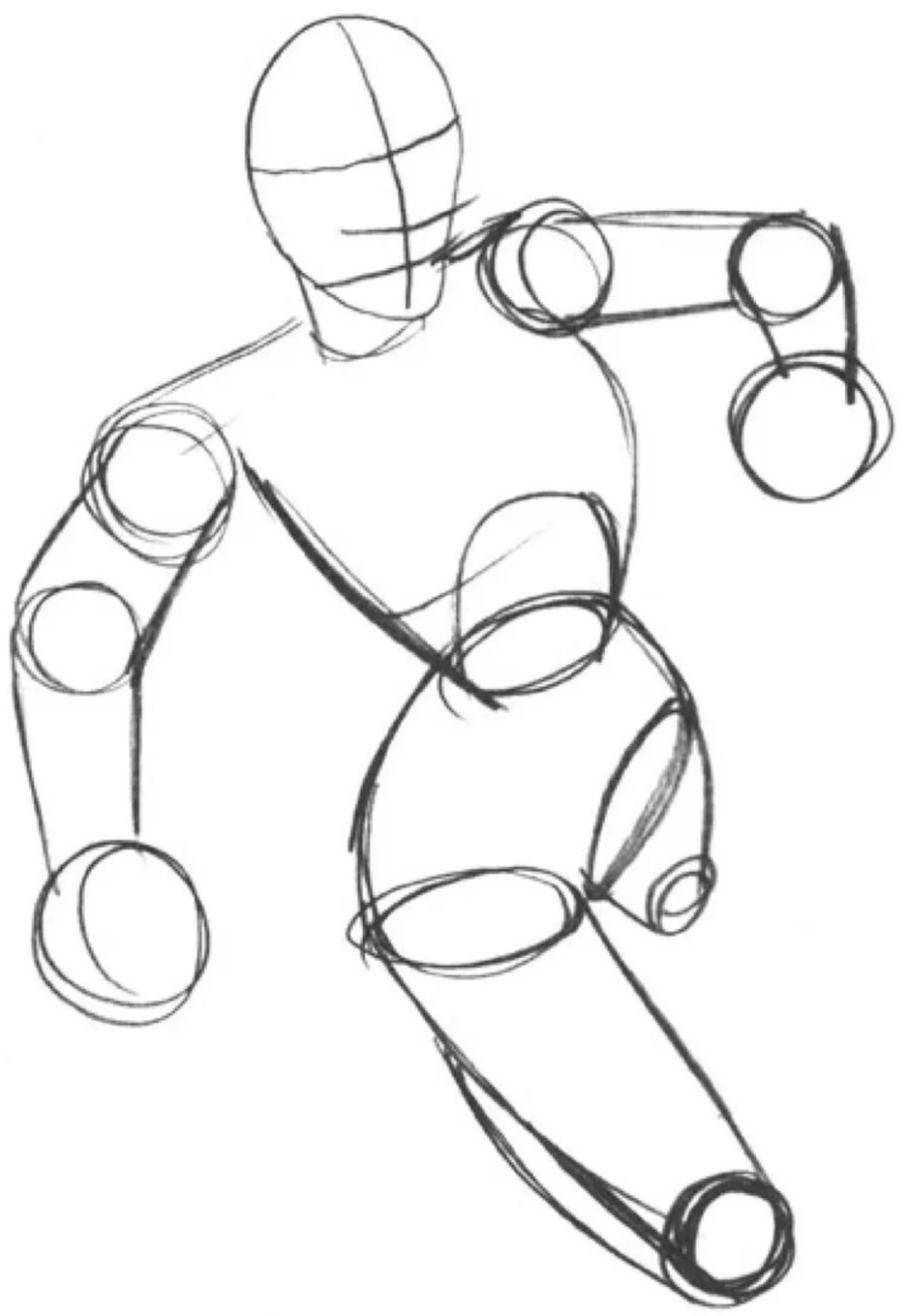
NA CONSTRUÇÃO DESTA POSE DE AÇÃO FOI ESTUDADA UMA CENA CLICHÊ DE LUTAS DE ARTES MARCIAIS, PORÉM APRESENTANDO VÁRIOS DETALHES RELEVANTES.

PRIMEIRO, O ROSTO DA PERSONAGEM DEVE FICAR BASTANTE VISÍVEL E NÍTIDA. SEGUNDO, QUE A OPÇÃO PARA SE ILUMINAR DE BAIXO PARA CIMA, INTENSIFICA A DRAMATICIDADE.

PELA LÓGICA, OS SEIOS E AS NÁDEGAS TAMBÉM DEVERIAM SER SOMBREADOS, MAS COMO SE TRATA DE UM CLICHÊ DE BAD GIRL, ISSO NÃO DEVE SER FEITO PARA VALORIZAR O CORPO FEMININO. O MOVIMENTO DO CABELO, REPETIMOS, AJUDA A DAR MAIOR ÊNFASE ÀS CENAS DE AÇÃO.

CONSTRUA OUTRAS FIGURAS EM POSES SEMELHANTES A ESTA, LEMBRANDO QUE É IMPORTANTE MANTER BEM VISÍVEL OS ROSTOS DOS PERSONAGENS.





TEMOS AQUI UM ÓTIMO EXEMPLO DE PASSO A PASSO DECUPADO DETALHADAMENTE.

INICIANDO COM A POSE DA FIGURA COM A CONSTRUÇÃO DE LINHAS BÁSICAS, PASSANDO PARA SEU REFORÇO COM A CONSTRUÇÃO TUBULAR E PARTINDO EM SEGUIDA PARA A VESTIMENTA E DETALHES DOS ACESSÓRIOS.

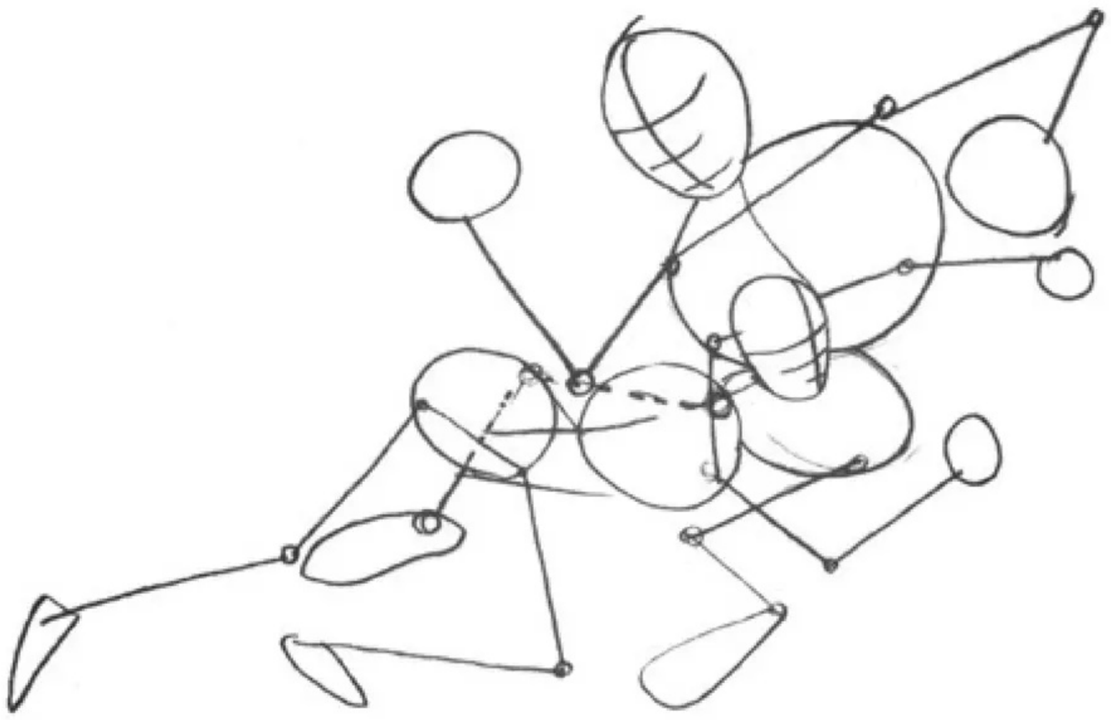
ESTE É O PASSO A PASSO EXECUTADO POR TODO ARTISTA. DEVIDO À VELOCIDADE E À PRATICA, ESTAS ETAPAS ACABAM POR SEREM FUNDIDAS DURANTE A EXECUÇÃO DO DESENHO. NO ENTANTO, VOCÊ DEVE CUMPRI-LA COM MUITA PACIÊNCIA E CALMA NO PRIMEIRO ANO DE EXERCÍCIOS, PARA QUE NO FUTURO NÃO APRESENTE DEFICIÊNCIAS NO SEU TRABALHO, COMO MUITO ARTISTAS BRASILEIROS TÊM.

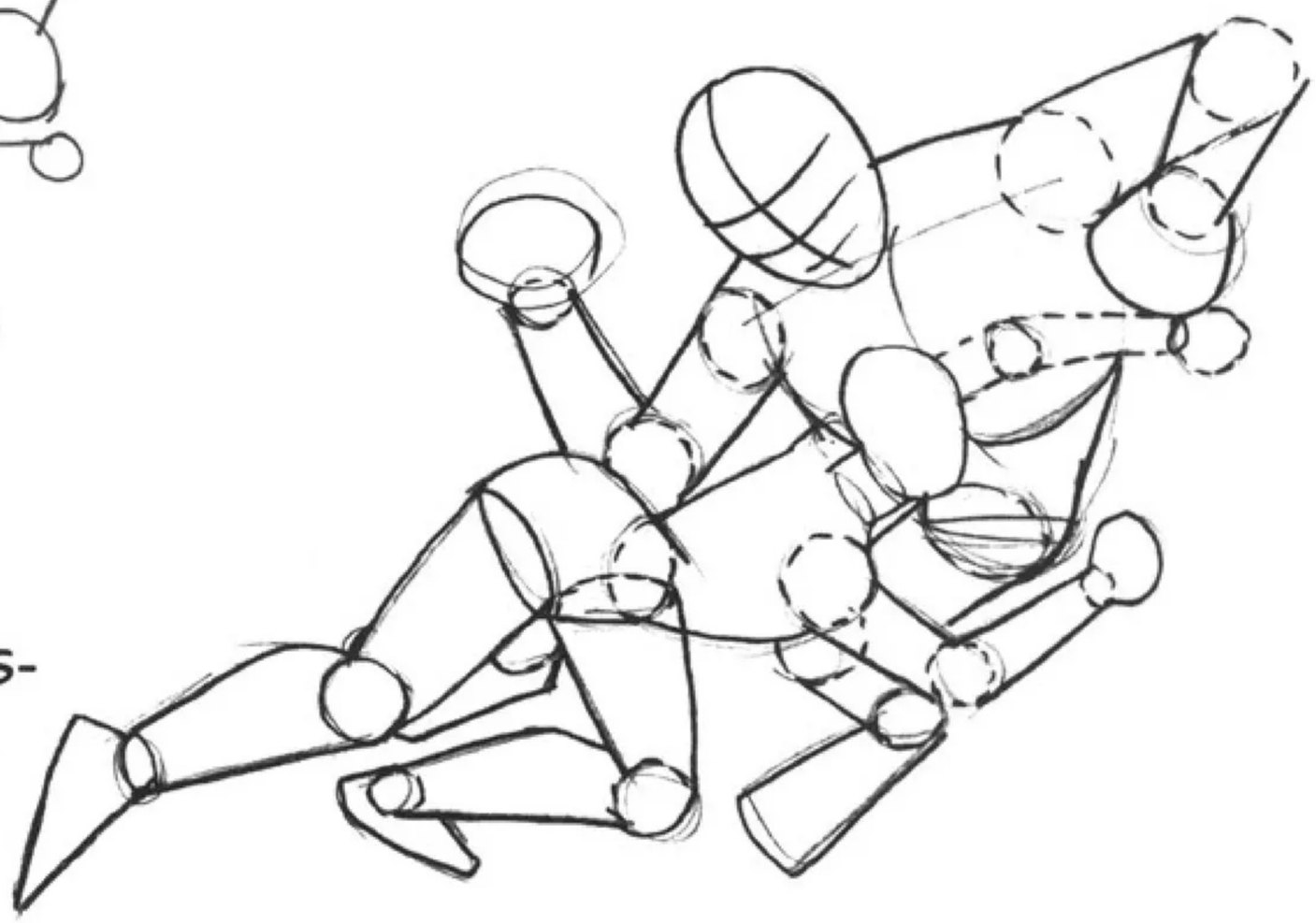
ESBOCE ESTES PASSOS SOBRE O MESMO PAPEL, SUAVEMENTE E VÃ LIMPANDO O DESENHO COM A BORRACHA CONFORME FOR DEFININDO OS DETALHES.

APENAS QUANDO O DESENHO ESTIVER BASTANTE DEFINIDO É QUE DEVE-SE PARTIR PARA A ARTE-FINAL, NO CASO, AQUI EXECUTADA COM PENA DE NANQUIM SIMPLES, E PINCEL DE PÊLO DE MARTA. MAS NÃO SE APRESSE QUANTO A ISTO – PRIMEIRO VOCÊ DEVE SER UM BOM DESENHISTA DE LÃPIS. O ACABAMENTO É CONSEQÜÊNCIA.

TRATE DE EXECUTAR NO LÁPIS TODOS OS DETALHES APRESENTADOS NESTE DESENHO FINAL. A TAL NÍVEL QUE SEU DESENHO A LÁPIS, AO SER XEROCADO, FIQUE PARECENDO UM DESENHO A NANQUIM.

ALIÁS, ESTA É UMA BOA FORMA DE VOCÊ MEDIR SEU DESENVOLVIMENTO. DESENHE E DEPOIS TIRE UMA CÓPIA COM REDUÇÃO APROXIMADA DE 25%. ENTÃO, OBSERVE OS RESULTADOS. É IMPORTANTE VOCÊ COMPARAR SEUS DESENHOS COM OS ANTERIORES.



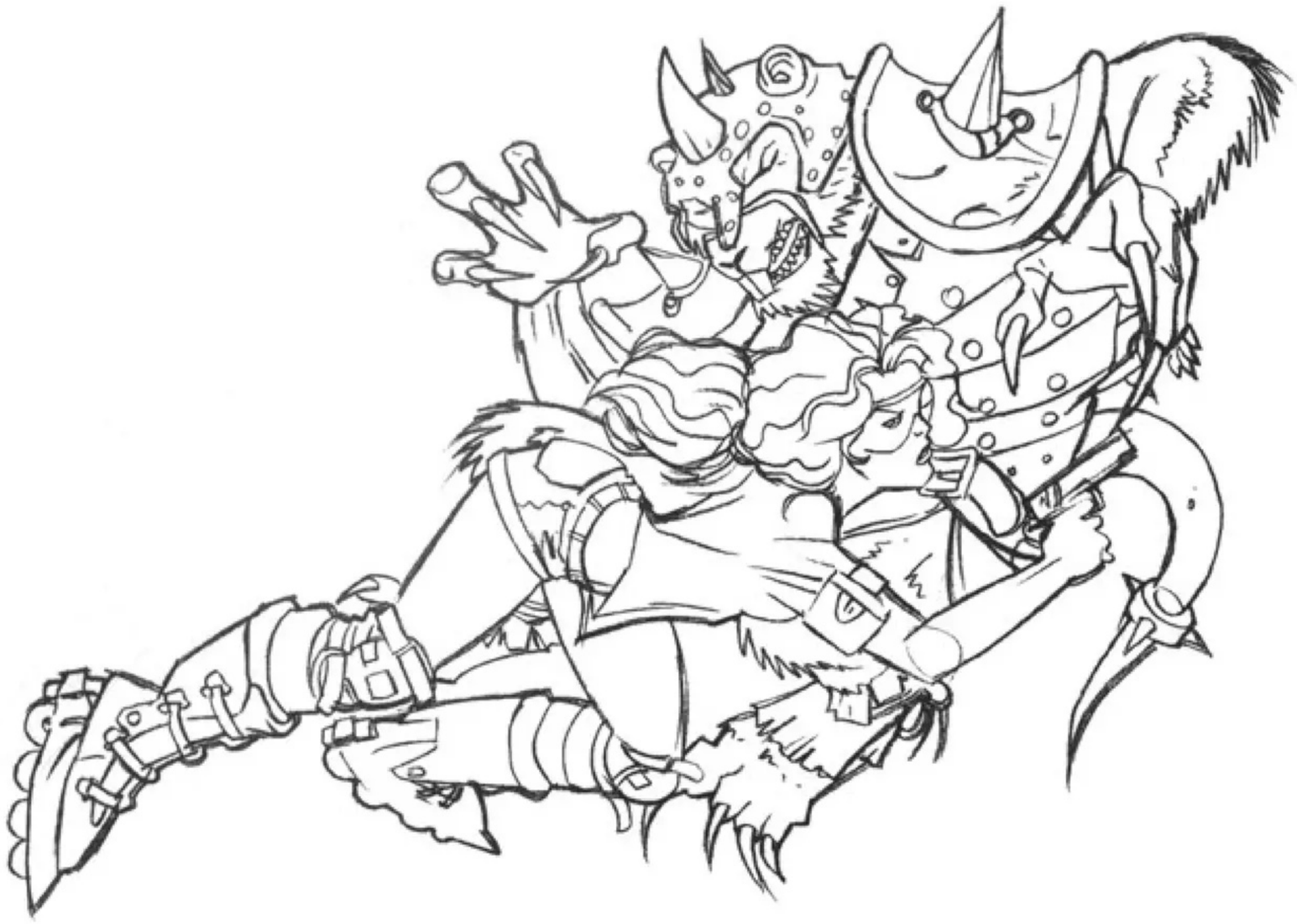


NESTE NOVO EXEMPLO DE CONSTRUÇÃO PASSO A PASSO DE UMA CENA DE AÇÃO, PARTIMOS PARA UM EXEMPLO MAIS DIFÍCIL. OS PERSONAGENS ESTÃO SOBREPOSTOS, O QUE DIFICULTA A VISUALIZAÇÃO IMEDIATA DELES. ELES FICAM EMBOLADOS, EXIGINDO UM NÍVEL MAIOR DE DEFINIÇÃO NO ACABAMENTO E NA COLORIZAÇÃO.

VOCÊ PODE ESBOÇAR A CENA ESTUDANDO O CONFRONTO COM LINHAS BÁSICAS. DEPOIS, DEFINIR MELHOR CADA UM DOS LUTADORES SEPARADAMENTE E DAÍ REFAZER O ESBOÇO COM OS DOIS NOVAMENTE AGLUTINADOS.

LEMBRE-SE QUE VOCÊ ESTÁ ESTUDANDO, QUE DEVE TER PACIÊNCIA E QUE COPIAR UM EXEMPLO É IMPORTANTE PARA O APRENDIZADO. PARTIR PARA ESTUDOS PERSONALIZADOS É UMA SEGUNDA ETAPA.

VOCÊ PODE ATÉ MESMO FAZER ESTE PASSO A PASSO VESTINDO A PERSONAGEM COM OUTRO TRAJE. E TAMBÉM IR FAZENDO VARIAÇÕES QUANTO AO TIPO DA CRIATURA.



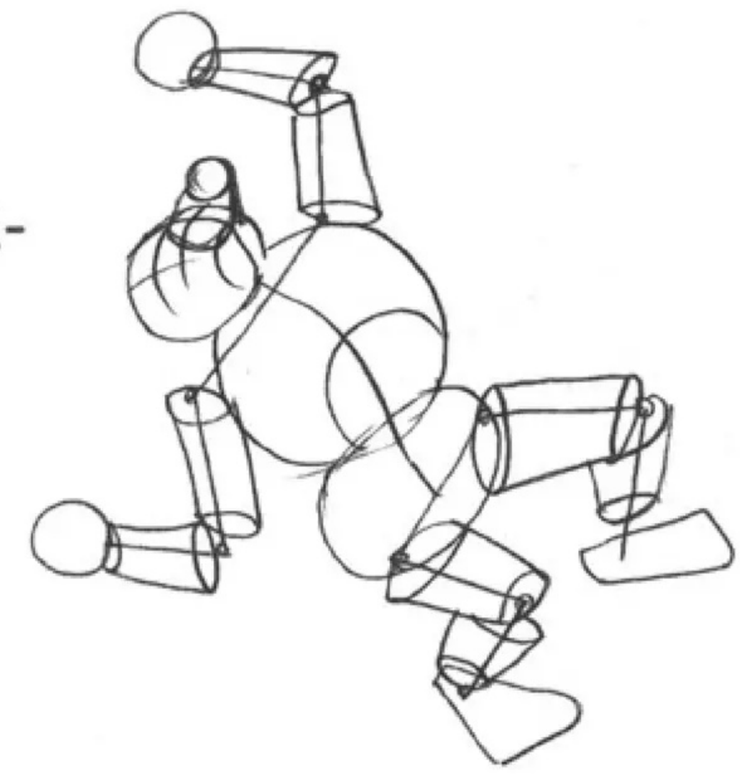
OBSERVE COMO O DESENHO FICOU CONCLUÍDO NO LÁPIS COM LINHAS LIMPAS E DETALHES BEM DEFINIDOS.

A FALTA DE UM ESTUDO PRÉVIO DE LUZ E SOMBRA DEIXOU A SITUAÇÃO POR DEMAIS LIMPA, O QUE FACILITA A CONFUSÃO VISUAL, EMBOLANDO AINDA MAIS OS PERSONAGENS.

NO EXEMPLO ARTE-FINALIZADO, AS LINHAS MAIS GROSSAS, CONTORNANDO TODO O PERFIL DAS FIGURAS, AMENIZAM A FALTA DE LUZ E SOMBRA MAS NÃO CORRIGEM O PROBLEMA. UMA SOMBRA PROJETADA DA GAROTA SOBRE A CRIATURA RESOLVERIA.

NESTE EXEMPLO, O IMPORTANTE É APRENDER COMO SE OBTÉM UM MELHOR RESULTADO COM CENAS DE CONFLITO COM OS PERSONAGENS EM COMPOSIÇÃO, EM PERFIL.

O ESTUDO DE ILUMINAÇÃO NA BAD GIRL VALORIZA BASTANTE A FIGURA, ASSIM COMO SUA DISTORÇÃO ANATÔMICA, FORÇANDO UM PONTO DE VISTA DE BAIXO PARA CIMA, COM A FIGURA CONSTRUÍDA EM PERSPECTIVA.



NESTE EXEMPLO, REPARE COMO APESAR DE TODA A QUANTIDADE DE DETALHES E LUZES NA PERSONAGEM, SEU ROSTO MANTÉM-SE LIMPO E SUAVE.

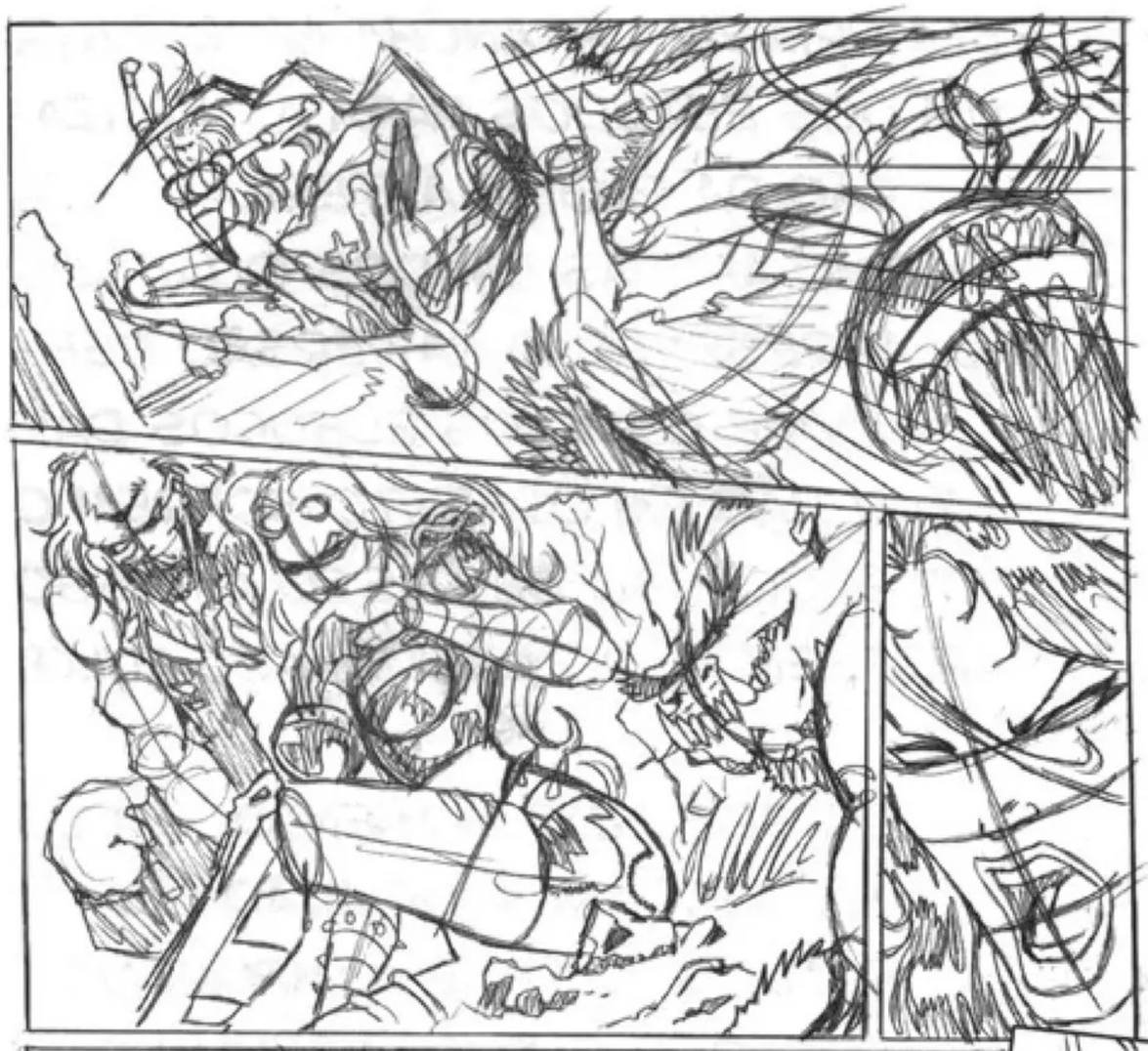
A ADIÇÃO DA PISTOLA E O CANO, EM PRIMEIRÍSSIMO PLANO, VALORIZAM O IMPACTO DA CENA. ESTUDOS DE PLANOS DEVEM SER INTENSIFICADOS E FOTOGRAFIAS DE CENAS DE FILMES SÃO ÓTIMOS EXEMPLOS, ASSIM COMO ESBOÇAR LIGEIRAMENTE CENAS DE FILMES, CONGELANDO AS IMAGENS COM A AJUDA DE UM VIDEOCASSETE.

O EXEMPLO DIZ TUDO. COMPARE NO ESBOÇO PRÉ-DEFINIDO A SEQÜÊNCIA DA AÇÃO, COM A PÁGINA JÁ CONCLUÍDA A LÁPIS.

A PRIMEIRA PRANCHA CONTÉM OS ESBOÇOS BÁSICOS DAS FIGURAS EM AÇÃO E OS ENQUADRAMENTOS JÁ RESOLVIDOS.

NO SEGUNDO MOMENTO, TODOS OS DESENHOS ESTÃO DEFINIDÍSSIMOS E PRONTOS PARA RECEBEREM A ARTE-FINAL A NANQUIM.

ANTES DESTE PRIMEIRO EXEMPLO DA PÁGINA EM DEFINIÇÃO E CONSTRUÇÃO, FOI REALIZADO UM ESTUDO DE ENQUADRAMENTO EM PAPEL SEPARADO, MODIFICANDO-SE ALGUMAS CENAS. ASSIM, A FORMA AQUI VISTA JÁ É A ESCOLHIDA PELO ARTISTA.



NO SEGUNDO MOMENTO, OS DESENHOS JÁ ESTÃO CONCLUÍDOS. VEJA COMO A ARTE ESTÁ LIMPÍSSIMA, JÁ COM AS LINHAS RESOLVIDAS QUANTO ÀS ESPESSURAS DOS TRAÇOS, MUITO BEM DEFINIDA E PRONTA PARA QUALQUER ARTE-FINALISTA PASSAR O NANQUIM SEM SE PERDER.

ESTA PRIMEIRA PRANCHA APRESENTA UM DOS ESTUDOS PARA A REALIZAÇÃO DA PÁGINA ANTERIOR. VEJA COMO APENAS UM DOS QUADROS FOI APRESENTADO NA VERSÃO DEFINITIVA E COMO OS ESBOÇOS DAS FIGURAS EM CONFLITO SOFREM O PROCESSO DE PASSO A PASSO APRESENTADOS NESTE FASCÍCULO.

NO SEGUNDO MOMENTO, VEMOS UMA SEQÜÊNCIA DE AÇÃO SENDO ESTUDADA, ONDE É IMPORTANTE APRENDER QUE EM NENHUM DOS QUADRINHOS SE REPETE UM MESMO ÂNGULO OU ENQUADRAMENTO.

ISSO É EXTREMAMENTE IMPORTANTE PARA SE DAR MUITA DINÂMICA A UMA COMPOSIÇÃO DE PÁGINA.

NA PÁGINA AO LADO, TEMOS COM MUITA PROPRIEDADE A CONSTRUÇÃO DE CENA. VEJA QUE ATÉ MESMO AS LINHAS DE AÇÃO POR TRÁS DOS PERSONAGENS É PREVIAMENTE ESTUDADA E COMO OS ESPAÇOS VAZIOS ENTRE OS PERSONAGENS VALORIZAM A VISUALIZAÇÃO DA CENA.

JAPSON

OBSERVAÇÕES FINAIS:

NESTE PRIMEIRO EXEMPLO, APRESENTAMOS UMA BOA FORMA DE SE ESTUDAR AS CENAS, DESENHANDO-SE COM DESENVOLTURA, A LÁPIS, RISCANDO E RABISCANDO A ARTE. DEPOIS DEFININDO-A COM UMA CANETA DE PONTA POROSA, UMA HIDROGRÁFICA (CANETA FUTURA, PELICAN, SILVAPEN, CANETA PARA RETROPROJETOR DE PONTA FINA, ENFIM, QUALQUER UMA). DEPOIS, COLOCANDO-SE UM PAPEL POR CIMA, DECALCA-SE O DESENHO E DEFINE-SE MELHOR A ARTE.

VOCÊ PODE IMPROVISAR UMA CAIXA DE LUZ OU MESMO PRENDER O ESBOÇO NO VIDRO DE UMA JANELA E COLOCAR UM PAPEL POR CIMA.

ESTE SEGUNDO EXEMPLO FOI REALIZADO DESTA FORMA, SENDO QUE ALGUMAS DAS CRIATURAS FORAM ESBOÇADAS EM OUTRO PAPEL E SÓ ANEXADAS A ESTA ARTE AO EXECUTAR O DESENHO FINAL, ANTES DE APLICAR O NANQUIM.

ENFIM, CRIE: DESENHE SEM PARAR E ...SUCESSO!